PLAYSTATION 2 • PC • XBOX • GAMECUBE • GBA • PSP • NINTENDO DS • PLAYSTATION 3 • XBOX 360 • REVOLUTION

POWER UNLIMITED

HET GROOTSTE ESMAGAZI E BENELUX

MEI 2006 NUMMER 05 JAARGANG 14 WWW.POWERUNLIMITED.NL

GUITAR HERO
DIKKE DENNIS VINDT 'M VET!

DAXTER
BESTE PSP GAME EVER

SPECTACULAIR
MEDIEVAL 2: TOTAL WAR

TOO HUMAN
EEN KIJKJE IN CANADA

METROID PRIME: HUNTERS
KNALT!

6 PAGINA'S VOORPRET OVER DE NADERENDE E3

LARA CROFT TOMB RAIDER LEGEND
"VERGEET DE VORIGE!"

SPECIALS: COMPUTER GEANIMEERDE FILMS • INTERVIEW MIYAMOTO
MIDWAY GAMERS DAY • PRO GAMING • NINTENDO WI-FI CONNECTION


POSTED BY .TIMO | TIME 14.57
Help me als je MBO techniek hebt!
Brandoefeningen midden op zee. Klinkt vreemd, maar we doen ze elke week. Mocht er een echte fik uitbreken, dan doen we allemaal ons ding. Afkoelen is net zo belangrijk. Dat doen we 's avonds op het achterdek. Na een geslaagde drill is het dus tijd om te chillen met z'n allen. Wil je meedoen? Kijk dan op de site.
werkenbijdemarine.nl
Koninklijke Marine
DE MARINE VERGROOT JE WERELD



"In terms of pure, unadulterated fear, Condemned is practically beyond reproach."
CONDEMNED
PC DVD
CONDEMNED
You are FBI Agent Ethan Thomas. To hunt the world's most dangerous serial killer you'll need to keep your eyes open. Starting now.
OUT NOW!
FOLLOW THE EVIDENCE TO WWW.CONDEMNEDTHEGAME.COM
18
MONOLITH
SEGA
www.sega-europe.com
SEGA and the SEGA logo are registered trademarks of SEGA Corporation. "Condemned: Criminal Origins" is a trademark of Warner Bros. Entertainment Inc. 2005. Developed by Monolith Productions, Inc. MONOLITH and the Monolith logo are trademarks of and © Monolith Productions, Inc.

Deze PU komt vlak voor Koninginnedag uit en dat leek ons een mooie aanleiding om aan het zooitje ongeregeld te vragen wat ze die dag van het jaar gewoonlijk uitspoken.

JEROEN



Ik heb net een nieuw huis gekocht. De kans is dus groot dat ik met een kleedje een hoop prullaria sta te verkopen die ik bij de verhuizing tegenkwam. Tenzij het té mooi weer is, dan sta ik in een oranje pak te dansen met een biertje in mijn hand.

ED



Ik breng m'n vrouw en m'n zus (om 6.00 uur!) naar A'dam, waar ze ouwe zooi verkopen. Daarna ga ik met m'n kinderen wat leuks doen, en aan het eind van de dag haal ik m'n vrouw en zus weer op. Ik ben dus een van de weinige nuchtere Koninginnedag-vierders.

JAN



Bij mij op Java-eiland te Amsterdam zijn altijd leuke bandjes aan het spelen. En als het mooi weer is, duik ik met mijn bootje het IJ op. Niet de Amsterdamse grachten want dan word je steevast bezeken door dronken Engelse toeristen en corpsballen.

JURJEN



In Assen vieren we geen Koninginnedag, maar Ezelinnedag, vanwege de komst van de eerste ezels op 30 april 1642 (daar was nog familie van mij bij). Kinderen spelen Ezeltje-prik terwijl de volwassenen zich in De Dorstige Ezel laten vollopen.

STEVEN



Ik hou er niet zo van om de hele dag te plannen. Stop meestal een paar biertjes en een schone onderbroek in m'n rugtas, en dan zien we wel waar het schip strandt. Ik heb dan toch al een kater want de avond daarvoor is altijd het leukste.

J.J.



Ik haat Amsterdam op Koninginnedag. Ik heb echter een buitenlandse vriendin die moet inburgeren en als je ergens kan zien hoe gestoord Nederlanders kunnen zijn, dan is het wel op 30 april in Amsterdam. Minister Verdonk zal trots op me zijn.

BORIS



Ik maak van tevoren allerlei plannen en afspraken maar het komt er toch altijd op neer dat ik mezelf ergens strontlazerus in de Jordaan (de buurt in Amsterdam, niet de rivier in het Midden-Oosten) terugvind waarna iemand me 's avonds naar een hiphop-feest draagt.

MURIELLE



Op Koninginnedag haal ik mijn cello van zolder en speel ik de hele dag vader Jacob in het Vondelpark.
Op die manier hoop ik geld te verdienen zodat ik weer er een paar My Little Pony's kan kopen.

NIELS



Ze zijn bij Nintendo zo blij met me dat ik, ondanks dat er bijna niks meer voor me te doen is, nog een maandje (tot eind april) bij onze Oosterburen mag blijven. Op Koninginnedag ga ik dus maar de verjaardag van de koning van Duitsland vieren, of zo.

IEMAND MOET HET DOEN

De studio van Silicon Knights ligt vlakbij Toronto in Canada, en het hotel waar Steven verbleef (voor z'n Too Human trip) had uitzicht op de Niagara watervallen!
Na een paar uurtjes gamen werd hij verwend op een avondje in een exclusieve wijngaard waar ijswijn wordt gemaakt, een Canadese specialiteit. Iemand... hik... moet het doen... hik.... was het enige dat hij aan het eind van de avond nog uit kon brengen.



NIEUWE TIJDEN

Het is bij ons een beetje de tijd van verandering. Zoals jullie weten, en in nummer 7 zullen zien, zijn we al een tijdje druk bezig met de restyle. Best lastig, al zeg ik het zelf, want er zit een groot gat tussen weten dat er dingen anders moeten en de concrete invulling daarvan. Inmiddels zijn we er helemaal uit en ben ik ervan overtuigd dat we de juiste keuzes hebben gemaakt. You'll be surprised!
Daarnaast speelt op het moment van schrijven de verhuizing van de redactie. Als je weet dat het 'slechts' vijftien meter verderop de gang is, klinkt dat misschien niet zo spectaculair, maar toch voelt het heel anders.
Het is werkelijk ongelofelijk hoeveel meuk je kan verzamelen in zes jaar en hoe de redactie in die tijd dichtgeslibd is. Het bewijs daarvan heb je uiteraard op onze site al gezien.
Op dit moment is dan ook iedereen (zelfs onze meest luie stagiair Wouter) druk bezig met het spectaculair inrichten van die nieuwe ruimte, en hé, als je er minstens negen uur per dag zit, is dat toch best belangrijk.
Grappig om te zien, is wel dat al die oude shit die wij hier weggooien (CD-i games, agenda's, DVD's, controllers, goodies) door anderen als dé shit wordt gezien. De gang stond al snel vol met graaiende VNU-collega's die op de een of andere manier nog interesse hadden in bijvoorbeeld een PU Agenda 2001. Maar goed, de slimme rekenaars onder jullie weten dat je die over een aantal jaar weer kunt gebruiken, toch?



NIELS

AFSCHEID MARTIJN

Ed zei laatst: "het voordeel van al die Powerweb stagiaires is dat ze ook weer weggaan... da's namelijk steeds weer een reden voor een etentje!"
Na Maarten en Stefan is Martijn al de derde stagiair die ons na een half jaar noeste arbeid heeft verlaten, en daar hoorde niet alleen (Thais) eten en (jonge) jenever bij maar ook een afscheidscadeau.
Zoals gebruikelijk was Muriëlle het creatieve brein achter deze actie en voor wedstrijdzwemmer Martijn kocht ze... een zwembroek!
Maar natuurlijk geen gewone. Op de achterkant stond het logo van de PU (kicks ass? / veeg je je reet mee af?) en op de hot spot aan de voorkant de kreet 'Free Willy'.
Vermoedelijk een hartenkreet van Muriëlle zelf, die Martijn best wel 'een lekkertje' vond.





UIT DE KUNST



Steven en Boris staan er wat onwennig bij. Normaal zien we ze meestal poserend tussen babes, bier en bacardi's maar hier waren ze aanwezig op hun eigen tentoonstelling in Het Stedelijk Museum te Amsterdam.
We citeren de museumgids: "De Gamekings, bekend van TMF en MTV, grijpen exponenten uit de populaire cultuur aan. De competitie, de popmuziek, geweld als entertainment en interactiviteit zijn thema's waarmee ze de bezoeker uitlokken een eigen mening te vormen over de game als maatschappelijk verschijnsel."
Ja, ja we zijn niet van de straat!
De tentoonstelling is nog tot 18 juni te bezoeken.



REDACTIEVERGADERING

Na Jan en Jurjen was eigenlijk Ed aan de beurt om de volgende redactievergadering te hosten maar Ed wil met ons gaan varen en daarvoor was het nog te koud. Als troost kozen we voor een lokatie aan Het druk bevaren IJ in Amsterdam.



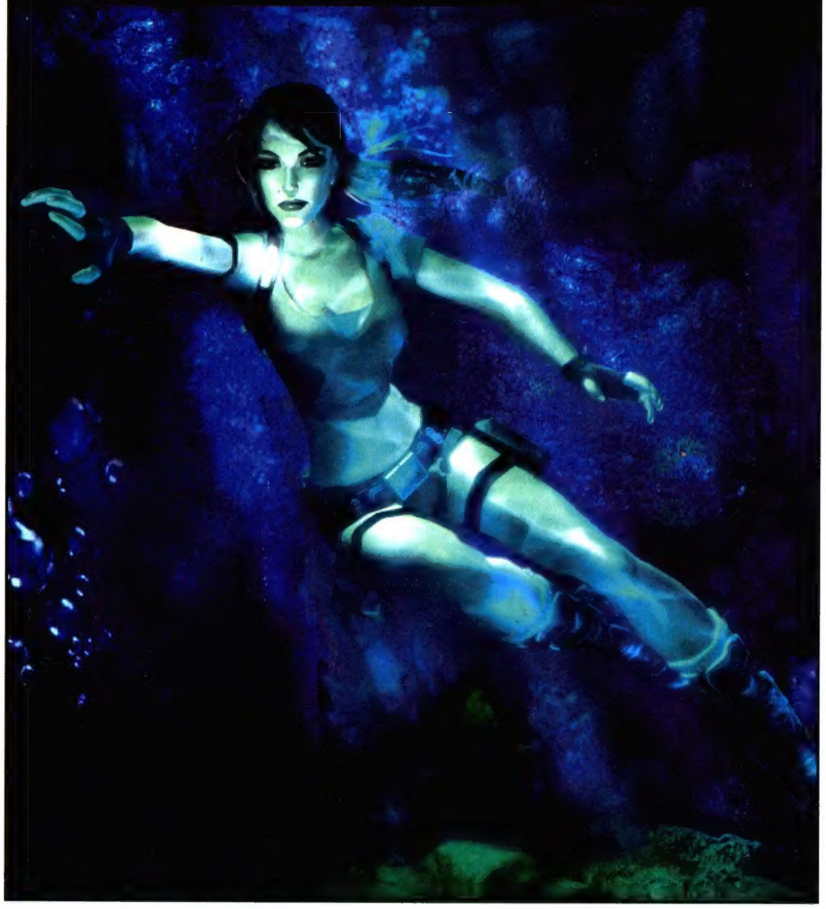
Deze inspirerende omgeving leidde tot vele verhitte discussies, maar juist Ed hield zich nogal stil. Toen Niels hem aan 't eind van de vergadering vroeg wat hij er eigenlijk allemaal van vond, antwoordde onze eindbaas: "uuuh... 53!" Bleek de man vier uur lang niets anders gedaan te hebben dan uit het raam gestaard en de langs varende boten geteld.
Toen echter daarna de jenevers in hoog tempo over tafel gingen, voerde onze eindbaas al snel weer het hoogste woord; en legde hij eenieder wel driemaal uit waar het met de wereld naartoe moet.

INHOUD

10 COVERVIEW LARA CROFT TOMB RAIDER: LEGEND

Wat ons betreft is Crystal Dynamics geslaagd voor het Tomb Raider examen.

Met Legend toont men aan dat Lara weer helemaal terug is.



28 SPECIAL REPORT TITAN QUEST

Titan Quest speelt in de klassieke oudheid en dat was dan ook de reden dat de game gepresenteerd werd in de bakermat van de Griekse oudheid: Athene. Jan struinde de stad af van Acropolis tot de Baby-O-Bar en natuurlijk ontsnapte ook het spel niet aan zijn aandacht.

56 FEATURE COMPUTER GEANIMEERDE FILMS

Vroeger werden films nog wel eens met de hand getekend. Tegenwoordig worden de meeste animatiefilms met de computer gemaakt, met in het kielzog een game of vijf per film. Jurjen blikt vooruit naar de meest interessante titels.

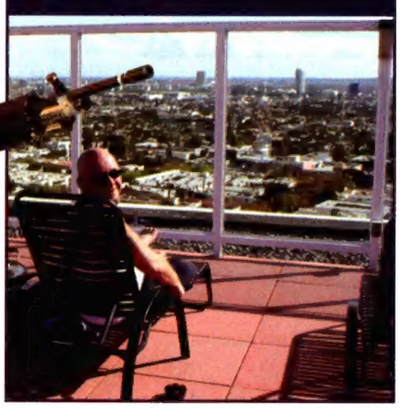
70 FAR CRY INSTINCTS: PREDATOR

Grafisch gezien is dit een game om van te watertanden. Gelukkig zit ook de gameplay goed in elkaar waardoor de Xbox 360 weer een sterke game aan de line-up toevoegt.



32 SPECIAL REPORT MIDWAY GAMER'S DAY

In Los Angeles showde Midway hun line-up voor de rest van het jaar. Jurjen keerde terug met gemengde gevoelens en een lekker bruin kleurtje.



GETEST OP / VERSCHIJNT OOK OP

★ BRIEF VAN DE MAAND ★

GEWELDDADIG

Hallo,
Hier spreekt een bezorgde broer van 19 jaar oud. Ik wilde even reageren op de brief van de getraumatiseerde vader die zich boos maakte over het geweld in spellen. Ik ben het helemaal met hem eens, en wil nog wat toevoegen aan zijn pleidooi.
Het is overduidelijk dat Grand Theft Auto boordevol zinloos geweld en ongewenste praktijken zit, maar het ware gevaar ziet men compleet over het hoofd.
De bron van al het kwaad is Super Mario. Zo zag ik mijn broertje bijvoorbeeld op een schildpad springen en het schild keihard tegen een nietsvermoedende voorbijganger gooien. Is dit waar het heen moet met onze wereld? Straks denkt de jeugd nog dat het leuk is om boven op schildpadden te springen en schilden naar omstanders te gooien. Ook gewelddadige praktijken zoals het gooien met hamers en het spelen met vuur wordt in dit spel als compleet normaal beschouwd.
Wat ik ook schandalig vind is het promoten van drugsgebruik. De paddestoelen die het figuur Mario moet verzamelen geven hem nieuwe krachten - dit symboliseert overduidelijk de drug 'Paddo's' en kan er toe leiden dat de jeugd met drugs gaat experimenteren.
Wat ik nog schandaliger vind is dat jullie magazine dit spel omschrijft als 'kiddy'. Het is dus goed dat jonge kinderen in aanraking komen met het promoten van dierenmishandeling, pyromanen en drugs? Zien jullie niet in dat jullie de jeugd juist moeten beschermen tegen deze verfoeilijke praktijken?
Met vriendelijke groeten,

Jeroen Alberda | Dieren

Gefeliciteerd Jeroen, je mag een (kindvriendelijke) game van EA uitzoeken. En by the way: als iemand uit jouw woonplaats wordt mishandeld, noemen jullie dat dan ook dierenmishandeling?

■ MUURSCHILDERING

Hallo PU!
Ik zag de muurschildering in de laatste PU en het riep herinneringen op aan die Max Payne 2 muurtekening van Jan waar hij veel voor betaalde. Wel, ik dacht: ik wil dat ook wel, maar doe het lekker zelf, dus ik beginnen en na twee dagen werken (heb toch vakantie voor iets) is de tekening af. Ik vind het vrij geslaagd! Wat denken jullie?
Vriendelijke groeten,

Jeroen Dessaux | Drongen | België



Als jij dit zelf gedaan hebt in twee dagen, dan is Jan aardig genaaid. Hoewel... misschien heeft Jan die kunstenaar wel in testexemplaren van games uitbetaald. Daar is Dagobert Meyroos zeker toe in staat.

■ ONVOLWASSEN

Beste mede-recensenten,
Ik begin deze mail niet met het gebruikelijke geslijm dat elke slijmbal doet aan het begin van een brief/mail. Nee, in plaats daarvan begin ik negatief. Ik vind jullie blad zuigen. Waarom? Er wordt heel negatief tegenover de lezers gedaan, vanuit jullie dan. Dat snap ik niet? Waarom doen jullie dat? Is dat om mensen aan te trekken? Want mij schrikt dat alleen maar af. Dat stimuleert de meesten in mijn omgeving trouwens ook niet, het stimuleert meer de internet gamesites.
Voorbeeldje: In nummer 3 van 2006 was er iemand die, net als mij, een serieuze mail stuurde naar jullie over 50 Cent. Hij kort de naam af tot Fif en jullie respecteren de beste niet eens en walsen er zo lekker overheen. Hoe denk je wel niet dat die arme man zich voelt? Jarenlang leest hij jullie blad en dan reageren jullie zo negatief met een ontzettende flauwe opmerking! Niet eens grappig...?
En geloof mij, ik weet best waar ik het over heb. Ik werk zelf als reviewer en werk in een snackbar, waar je dus allebei beleefd bij moet wezen, net als jullie. En er komt vast en zeker weer een flauwe opmerking, of jullie durven niet eens deze mail in de PU te zetten, en dat bewijst maar weer eens het denkvermogen en de volwassenheid van de PU-redactie.
Mvg,

Wesley Brouwer | Internet

Hij was ook niet grappig bedoeld. We vonden 't alleen zo toevallig dat we een hondje kenden dat ook Fif heette... Onze welgemeende excuses als dit bij onze geliefde lezers tot misverstanden heeft geleid.
Zeg Wesley, kun jij niet eens een mooie review schrijven over een broodje hamburger speciaal?



■ VIG CARD

Yo PU redactie,
Toen ik de laatste PU openmaakte zag ik dat er weer zo'n VIG-card bijzat. Ik was net van plan om FIFA Street 2 te kopen voor de PSP dus dat kwam mooi uit. Lekker languit op de bank liggen met de PSP tussen mijn handjes. Glaasje sinas met een koekje erbij, ik zag het al voor me.
Toen ging ik op internet kijken en inderdaad bij Free Record Shop, FIFA Street 2 voor de PSP 49,95 Euro. Mooi zo, dacht ik toen, dan kan ik lekker mijn vrienden uitlachen die voor alle games 7,50 Euro meer moeten betalen. Dus toen ging ik gelijk zaterdags naar de stad. Maar wat zag ik tot mijn grote verbazing?? FIFA Street 2 voor de PSP 54,95 Euro. Dus ik baalde want overal, en zelfs op hun bloedeigen site, was FIFA Street 2 49,95.
Dus nu heb ik een VIG-card zijn de games bij Free Recordshop opeens een stuk duurder. Toen ik achter mij een jongen zag staan met een spelletje en een VIG-card die me uitlachte werd ik helemaal pissig. Waarna de verkoper zei dat ik hem dan maar via internet moest bestellen. Maar ja dan is die VIG-card helemaal voor niets.

Wesley | Internet

Je hebt gelijk; we stoppen met Free Record Shop. Volgend jaar kun je met je VIG kaart korting krijgen op damesondergoed bij Zeeman.



■ VERSLAAFDE PA

Hey luitjes,
Woensdag, 15.00. Ik ben in het centrum, want ik heb 46 euro. Mijn vader heeft mij even afgezet. Ik loop ff naar de plaatselijke gameshop en mijn blik valt op Ridge Racer op de PSP. Ik graaf even in mijn geheugen naar de review van Jeroen, bekijk even de achterkant en loop zonder naar de andere spellen te kijken naar de kassa: 44 euro, hou ik zelfs nog 2 euro over! Ik ren snel naar de auto, laat mijn spel aan mijn vader zien, pak mijn PSP en begin te spelen. Wat een hard spel!
Even later ben ik bij mijn vader thuis en speel het nog steeds. Maar dan vraag ik de vraag die ik nooit had moeten stellen. "Pap, wil jij ook even?" En mijn vader gaat dus spelen.
Een half uurtje later spelen we dus omstebeurt en ik haal die races dus allemaal, terwijl mijn vader nog niet precies doorheeft hoe hij nou moet driften. Ik leer het hem, maar hij heeft het nog niet precies door. Zo gaat het dus de hele avond verder, totdat mijn PSP leeg is...
Een paar dagen later, en ik had nooit de vraag moeten stellen... is mijn vader verslaafd! Ik kan zelf niet eens meer op mijn PSP want als ik thuis kom van school, zit mijn vader erop! Hij is verslaafd!
Nou, het kan dus nog een tijdje duren voordat ik weer op mijn PSP kan, maar wat ik nog wel even wil zeggen, is dat jullie blad echt het beste blad van de Benelux is! Ik lees het elke maand weer en dan lees ik 't soms wel tien keer uit! Zelfs als ik moet poepen neem ik jullie blad mee!
P.S. Ik heb mijn PSP helemaal zelf betaald!
Groeten,

Rutger van Duijvenbode | Internet

Mooi hoor, zo'n vader die zich verdiept in de hobby van z'n zoon. Misschien krijg je 'm zo gek dat ie zelf ook een PSP koopt, kunnen jullie tegen elkaar racen!

De redactie houdt zich het recht voor om brieven niet te plaatsen of in te korten. Plaatsing betekent niet dat de redactie de inhoud van de brieven onderschrijft. Anonieme brieven worden niet geplaatst. De schrijver van de beste, leukste, mafste, en meest (on)zinnige brief, ook wel brief van de maand genoemd, krijgt een (recente) game naar keuze van Electronic Arts thuisgestuurd.
STUUR JE BRIEF NAAR: POWER UNLIMITED YO!POST
POSTBUS 1914 - 2003 BA HAARLEM
OF MAIL NAAR: YOPOST@POWERUNLIMITED.NL

CUBE VERMOORD!

Beste PU crew,
Laatst was ik even de columns aan het lezen in mijn laatst ontvangen PU en schrok mij kapot! Hoe kan Jurjen zeggen over onze paarse vriend dat zijn tijd op is?
Oké, ik mag dan wel een Totally Cubefreak zijn maar dat zet dit verhaal nog niet recht. Sinds de GameCube uit was, had ik mijn ouders gesmeekt dat ding te kopen maar ze zeiden nee!!! Ik werd er zo gek van en ging hard werken om snel geld te hebben zodat ik hem toch nog kon kopen voordat mijn gamebuddy's al een spel hadden uitgespeeld.
Na een korte tijd gaf ik 't op. Ik zei met tranen in de ogen tegen mijzelf: "Dennis, je zult hem nooit krijgen. Je verdient gewoon te weinig!" Tot er een engel uit de lucht viel, de vriendin van mijn moeder gaf me het geld om de Cube te kopen met de game Super Mario Sunshine.
Ik was echt zo gelukkig en was sindsdien nooit meer los te koppelen van de Cube. Behalve voor de PU zelf dan. Al mijn vrienden speelden met mij mee elke dag keer op keer en wij gaven nooit op.
Ik moet zeggen de Cube heeft nooit gewonnen van de PS2 maar hij stond wel tweede van alle consoles. Hij is nog niet dood; mensen zijn er gek op.
Ik wou jullie gewoon even zeggen dat Jurjen er compleet naast zit.
Ook al mag ie niet in de schijnwerpers staan, het betekent nog niet dat ie dood is!
Ik hoop dat jullie het ook zo vinden.

Dennis van Zanten | Internet

Oh neeeee! Maar dan hebben we 'm levend begraven!



GAMES IN DE MEDIA

Beste PU-luitjes,
Games in de media, vaak is dit geen combinatie om blij van te worden. Dit aangezien games regelmatig negatief in het nieuws komen en hiermee een negatieve tendens wordt ontwikkeld ten aanzien van computerspellen.
Zoals bijvoorbeeld het schokkende nieuws dat een 14-jarige jongen zichzelf van het leven beroofde omdat hij in een online computerspelletje z'n spullen is verloren. Dan kun je er vanuit gaan dat de discussie oplaait waarom zo'n jongen dat doet om virtuele en dus niet bestaande spullen. Het is de schuld van het spel dat hij zelfmoord heeft gepleegd want hij zou eraan verslaafd zijn geweest en dat zou dus een negatieve invloed hebben gehad op zijn levenswijze.
Dikke bullshit in mijn ogen, de massa kijkt weer niet verder dan het de neus lang heeft. Want zo blijkt uit een verklaring van naasten: de jongen zou te kampen hebben gehad met veel problemen in de gezinssituatie en op school.
Maar gelukkig mocht ik recentelijk een positief nieuwsbericht over games aanschouwen. Als een waar mirakel zond het NOS-journaal een item over games en kunst uit. In dit item werd uitgelegd hoe moderne kunstenaars gebruik maken van games om hun kunstzinnige ideeën te uiten. Er werd zelfs een interview uitgezonden met Boris die door de journalist zelfs het etiket 'games-expert' opgeplakt kreeg.
Goed om te weten dat de media zich begint te realiseren dat games de toekomst hebben en dus ook positief in het nieuws mogen.
Laten we hieruit opmaken dat er een verandering op komst is, misschien dat we spoedig zelfs de verandering in de mening van de massa kunnen waarnemen wat betreft het aanzien van games.
Veel succes met jullie blad, want jullie dragen je steentje bij in het positief in beeld brengen van games!

Arnout Willemsen | Groningen

Boris games-expert? Het blijft opvallend dat ze bij de TV altijd in de fout gaan als het over games gaat...



NON-GEWELD

Beste PU,
Van over de hele wereld komen er berichten over de invloed van geweld in games, of meestal ook het gevaar van geweld in games. Echter, ik wil het van een andere kant bekijken: het non-geweld in games.
Het gevaar ligt hem niet zozeer bij het visuele geweld, maar eerder in de uitdaging. Soms maken de ontwikkelaars het ons tergend moeilijk.
Ik neem als voorbeeld Star Fox Assault, een redelijk gewelddadige game, maar toch. Om Wolf 'O Donnell te unlocken moet je het hele spel uitspelen zonder een van je teamleden te verliezen. Echter, bij het laatste level doen ze zo achterlijk dat ze zichzelf gewoon opblazen.
Ook raak ik erg gefrustreerd van games als Tetris. Juist wanneer ik zo'n lange blok nodig hebt komt hij niet, en als die weg geblokkeerd is, dan komt hij weer wel! En dan heb ik het nog niet eens over Pokémon, waarbij je tegenstander constant moves doet waartegen jij niks kunt beginnen, of, en dit is echt de grootste frustratiemagneet, Yoshi Touch & Go, waarbij die verdomde wolken soms over het hele scherm schieten, en waarbij je ook nog moet letten op die stekelgasten.
Kortom, het is niet het geweld dat ons gewelddadig maakt, het is eerder de frustratie. Dus een tip aan de ouders, laat ons maar gewoon hoertjes afknallen, zolang ze maar niet moeilijk doen. "Ooh, don't kill me with that! I don't do guns smaller than 3 inches!"

Gary Kertopermono | Internet

Je kan gewoon niet gamen, man!



★ KORTE ★ VRAAGJES

Beste PU,
Ik heb effe een paar vraagjes over een spel dat nog niet in de winkel ligt.
1. Wanneer komt Kingdom Hearts 2 uit?
2. Hoeveel gaat ie kosten?
3. Is ie beter dan nummer 1?
Ik hoop het snel te zien in jullie nummer, ik lees het elke maand.

Steve Magielse | Houten

1. We verwachten eind van dit jaar, zo rond oktober of november.
2. Waarschijnlijk tussen de 60 en 70 Euro.
3. Veel beter. Alles wat een beetje rommelig was in deel 1, hebben ze helemaal rechtgetrokken.

Even wat vraagjes:
1. Wanneer komt Mortal Kombat: Armageddon uit?
2. Hoeveel next gen consoles komen er nog?
3. Is het waar dat Sony en Microsoft gaan samenwerken?
4. Zal er ooit een eind komen aan de game industrie?
5. Hoeveel next gen consoles gaat Microsoft nog maken?

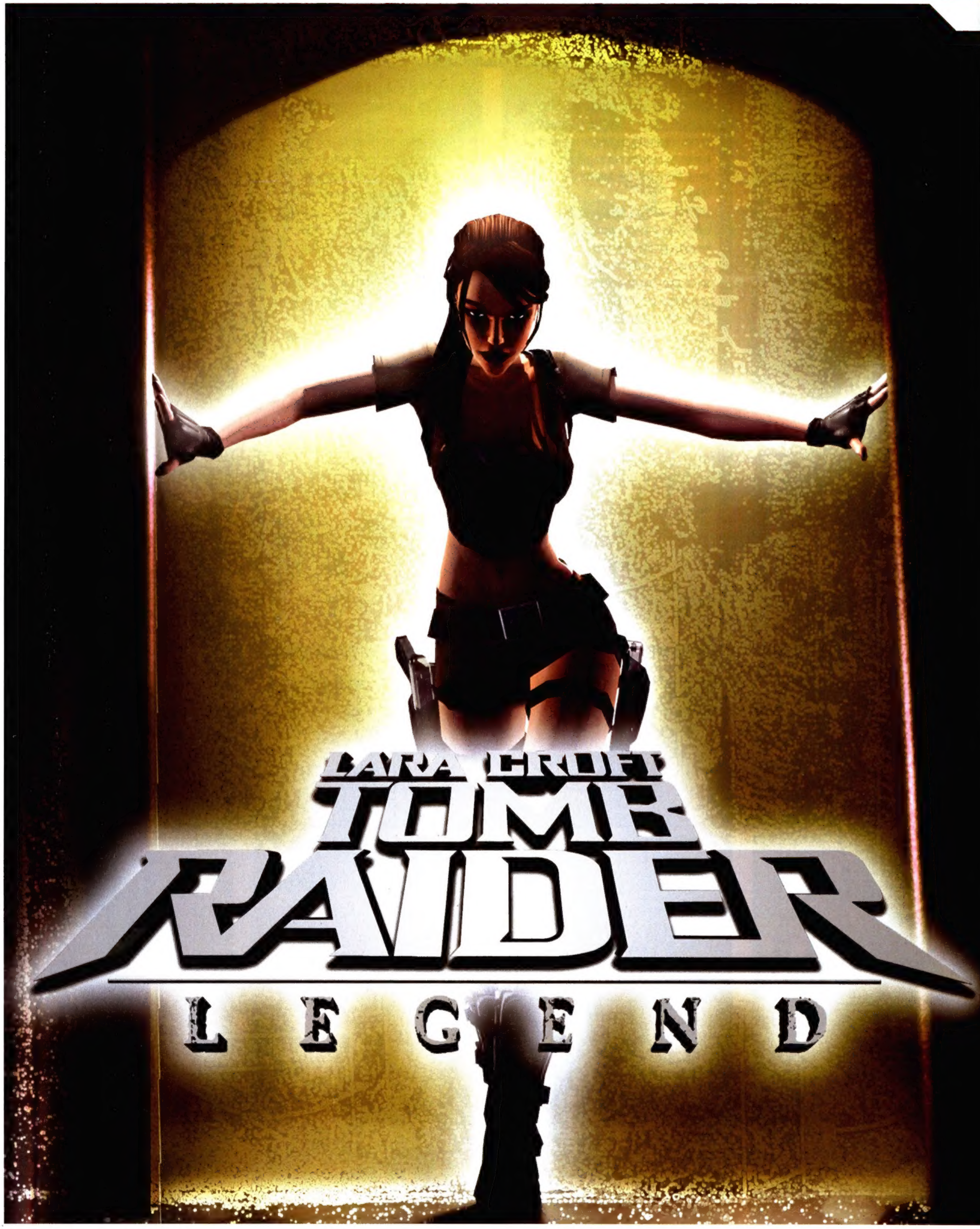
Maxim Winand | Internet

1. Naar verwachting in de herfst van dit jaar.
2. We denken dat er ongeveer iedere vijf jaar een nieuwe generatie spelcomputers zal verschijnen.
3. Nee joh.
4. Nee, de game-industrie zal alleen maar groter en groter worden.
5. Zolang er genoeg mensen zijn die ze willen kopen.

Een paar vraagjes:
1. Stel je voor, je hebt nog geen console. Zou je dan een PS3 (in de toekomst) of een Xbox 360 kopen?
2. Gaat de PS3 de Xbox 360 (grafisch) verpulveren?
3. Hoe zit het met de PS3 met een eventuele HDD?
4. Is er al iets bekend over de hardware van de Revolution?

Bob Dubbeldam | Internet

1. Wij zouden in dat geval even afwachten en het af laten hangen van de games die erop verschijnen.
2. We denken dat ze weinig voor elkaar zullen onderdoen.
3. Yep, de PS3 heeft inderdaad een HDD in zich.
4. Er is nog niet veel bekend over de Revolution, maar we denken dat we straks op de E3 meer te zien zullen krijgen.


LARA CROFT
TOMB
RAIDER
LEGEND

JAN



Mensen die dingen doen die het daglicht niet kunnen verdragen, staan niet graag in de schijnwerpers.



Mmm, bij bouwvakkers vind ik dit altijd een onsmakelijk gezicht.

In de grote, boze mannenwereld is er maar één vrouwelijk spelpersonage dat jarenlang indruk wist te maken: Lara Croft. Echter, na Angel of Darkness verloor de sexy archeologe veel van haar opgebouwde credits. Tomb Raider: Legend heeft dus wat goed te maken...

Ga er maar aan staan: een van de meest invloedrijke franchises in de game-industrie opnieuw op de kaart zetten. Crystal Dynamics mocht de scherven en brokstukken die Core Design met de laatste Tomb Raider game had achtergelaten, bij elkaar vegen en aan elkaar plakken. Maar in plaats van de lijmpot te pakken, werden de razend populaire eerste twee TR delen uit de kast gehaald. Eenzelfde sfeer, compleet met enorme tombes en ruïnes vol gevaren, puzzels en verbogen schatten, moest opnieuw het uitgangspunt worden en dat zou moeten leiden tot een 'ouderwets' goede game en Lara's eerherstel.

Crystal begreep tegelijk ook dat men niet alleen kon teruggrijpen op oud succes; men moest ook vernieuwen, een goed verhaal neerzetten en grafisch een visitekaartje afgeven. Geen easy job dus...

He: een dood lijk!
[bijschrift van mijn zoon Koen]



Hé, eindelijk een vrouw die begrijpt dat ze niet in een echte auto moet gaan rijden, maar gewoon 'broembroem' moet doen.



TERUG NAAR DE ROOTS

Dat de makers voor Legend terug naar de roots zijn gegaan en tegelijk grafisch een topprestatie hebben geleverd, wordt tijdens het spelen al snel duidelijk. De eerste tombes en ruïnes die je afstruint zijn even prachtig als indrukwekkend. Ik voelde me bijna nietig toen ik erin ronddwaalde.

Levels kennen vaak meerdere lagen en je klimt en klautert wat af waarbij je geen hoogtevrees moet hebben. Het zwieren aan palen, het omzetten van hendels, het ontwijken van boobytraps, van richel naar richel springen, muren beklimmen, schuiven met blokken, zwemmen in onderwatertunnels... het is bekende Tomb Raider stuff maar wel in een prachtig nieuw jasje (waarover later meer). Dit is wat je wilt van een TR game en je krijgt het allemaal en meer...

MAJESTUEUS

Legend is een feest om naar te kijken. Niet alle levels zijn even mooi maar dat heeft meer met de settings en sfeer te maken dan met de graphics zelf.

Bovenop het dak van een wolkenkrabber in nachtelijk Tokio levert leuke gameplay op maar het haalt 't qua sfeer en uiterlijk niet bij een tempel in Bolivia met zijn overwoekerde standbeelden en zonnestralen die door spelonken naar binnen vallen.

LARA'S BORSTEN

Waren in Angel of Darkness Lara's borsten een tikje geforceerd naar realistische proporties teruggebracht, in Legend prammen ze weer in vol ornaat vooruit. Het lijkt zelfs wel of de makers ze iets hebben opgespoten want zo rond waren ze nooit eerder. Dit komt vooral goed in beeld in het Tokio level waarin Lara heupwiegend in een gitzwarte avondjurk met wel heel diep decolleté haar entree maakt. Ook haar bijpassend zwarte stringetje komt tijdens haar klimpartijen duidelijk in beeld.



Ik heb in mijn echte leven in Bali, Thailand, Japan en Zuid-Amerika menig tempel bezocht maar ze leggen het echt af tegen de majestueuze tombes die ik in Legend heb bezocht.

Ik heb in de vorige PU al gemeld dat zowel de PS2 als de Xbox grafisch top waren maar gezegd moet worden dat de Xbox 360 versie er helemaal waanzinnig uitziet. Waar GUN en Quake 4 op Xbox 360 behoorlijk tegenvielen, biedt Legend wél die grafische boost die je mag verwachten. Op alle systemen beweegt Lara bovendien heerlijk soepel en de makers zijn all out gegaan met water-, licht- en stofeffecten.

BULLET-TIME

Afgezien van klimmen en klauteren, zwieren en puzzelen, jaagt Lara ook een klein leger aan huurlingen over de kling. De tegenstand is op de normale moeilijkheidsstand overigens niet al te heftig, al was het maar door de mogelijkheid tot locken. Aardig is dat je naar vijanden toe kunt spurten om tegen ze aan te jumpen, waarna je een achterwaartse salto maakt en ze in de lucht, in slowmotion, om zeep helpt. In deze Bullet-Time mode - het beeld kleurt goudgeel - zijn vijanden kwetsbaarder. Ook kun je baddies onderuit schoppen, explosieve vaatjes in hun buurt tot ontploffing brengen of rotsblokken op ze laten vallen. Het zijn leuke onderbrekingen en deze shootouts duren vrijwel nooit lang. Daarnaast neem je een paar keer plaats op een

Als 't er om gaat wie het eerst in de uitverkoopbak mag graaien, gaan vrouwen over lijken.



CRYSTAL DYNAMICS • EIDOS • ATOLL SOFT • TEL: 0318-505464 • WWW.TOMBRAIDER.COM



"Verdomme, geflitst!"

"HET MOGE DUIDELIJK ZIJN DAT CRYSTAL DYNAMICS RUIMSCHOOTS GESLAAGD IS VOOR HAAR TOMB RAIDER EXAMEN."

motor om van A naar B te crossen. Zo doe je in Kazachstan een poging een trein bij te houden, terwijl er dombo's in zwarte bestelbusjes en motoren proberen je omver te beuken en het vuur op je openen.
Deze onderdelen halen echter nooit het niveau van de gameplay die je te voet aflegt en dat is bijna de complete game. Al ontsteeg er wel een "jeehaa!" uit mijn mond toen ik met motor en al over de rijdende trein heen jumpte. Dat was toch wel erg tof.



Dat zijn typisch van die zolen waar je de poep met stokjes tussenuit moet peuteren.

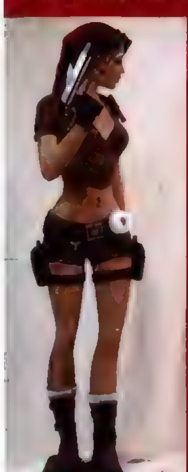
AARTSRIVAAL

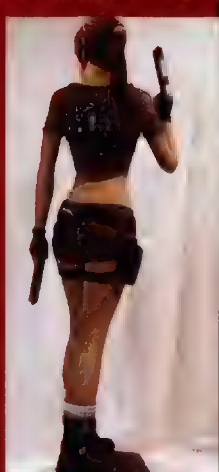
Het verhaal steekt beter in elkaar dan ik aanvankelijk had verwacht. Wat begint als de zoektocht naar fragmenten van een mysterieus en uitermate krachtig zwaard, gaat al snel een stuk dieper.
Mythen en verhalen uit alle tijden en culturen blijken met elkaar in verbinding te staan en het wordt plausibel en goed opgebouwd verteld. Meer kan ik niet verklappen want dan spoil ik de boel.
Zelf verklapte Eidos begin maart al het een en ander door overal op internet Lara's aartsrivale Amanda te introduceren (zie hiernaast). Voor diegene die dat hebben gemist; tijdens een High School fieldtrip in Lara's tienerjaren voltrekt zich een drama. Een geheimzinnige ruïne wordt bezocht maar er gaat iets helemaal fout. Een mysterieus wezen vermoordt bijna alle aanwezigen. Lara en Amanda weten in eerste instantie te ontsnappen maar Amanda raakt met haar voet verstrikt achter een rotsblok. Lara probeert haar nog te redden maar het is tevergeefs.
Het aardige is dat je deze flashback missie zelf naspeelt en je dus mag stoeien met een Lara van rond de 18 jaar. Ze draagt dan haar oude outfit, uit de allereerste Tomb Raider game: dat zeegroene topje en een korte, bruine broek. Een leuk eerbetoon aan de fans die de allereerste game tien jaar geleden speelden.
Uiteindelijk blijkt Amanda dus niet dood en wordt ze zelfs Lara's grootse vijand in Legend.

WIN EEN LIFE-SIZE LARA!



Jawel, levensgroot, levensecht en inclusief rotsblok! Altijd handig voor op je eenzame zolderkamer, tijdens schoolfeestjes of achter op je gepimpte opoefiets. Wil jij kans maken nooit meer kansloos te zijn, surf dan nu naar www.power-web.nl en doe mee aan de Lara contest! Je moet er zoals gewoonlijk natuurlijk wel wat voor doen.





GADGETS

Lara's uitrusting is met haar tijd meegegaan. Gooi je in de flashback missie, die ik hierboven uiteenzette, nog met rode flares om donkere grotten te verlichten, hier heb je een modern schouderlampje

OUDERLIJK LANDGOED VERLENGT GAMEPLAY

Zoals de meeste gamers wel weten, heeft Lara het landgoed in Engeland van haar ouders geërfd. Het gigantische landgoed figureerde in de eerste TR games als playground en oefenterrein en dat is met Legend in ere hersteld.
Bovendien valt er van alles te halen en te doen in Croft Manor. Bronzen, zilveren en gouden artefacten liggen her en der verstopt en de verschillende vertrekken zitten bomvol geheime kamers, schakelaars, puzzels en raadsels. Na ieder level krijg je er bovendien een nieuw outfitje bij, dat je in Lara's slaapkamer aan kunt trekken. Het is echter vooral de uitdagende hindernisbaan die tot de verbeelding spreekt. De Manor kun je activeren vanuit het hoofdmenu en is eigenlijk een minilevel op zich.
Daarnaast zijn er nog losstaande time trials waarin je mag proberen de verschillende missies en onderdelen binnen een bepaalde tijd af te leggen. Hiermee unlock je diverse achievements zoals kijkjes achter de schermen, artwork, biografieën enzovoorts.



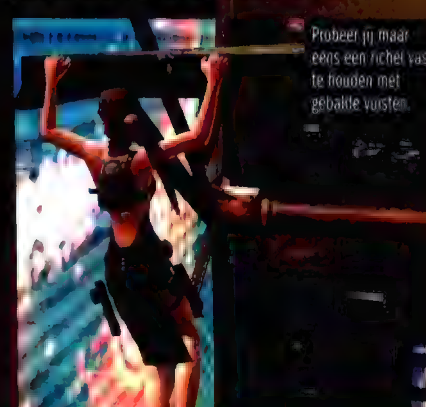


Lara heeft een bloedhekel aan eendenjagers.

dat je simpel aan- en uitklikt en zo dus altijd de omgeving verlicht.
De verrekijker is handig omdat ie aangeeft welke onderdelen van een standbeeld of mechanisme beweegbaar zijn. Niet dat je dat echt nodig hebt, want meestal glimmen de kandelaars, kroonluchters, roosters of brokstukken waar je wel een kunstje doen, je al via een subtiele flonkering tegemoet. Wat je er daarna mee moet doen, geeft het spel (gelukkig) niet weg.
Belangrijkste hulpstuk is je grapple hook, een soort mechanisch koord dat dienst doet als lasso om van A naar B te slingeren. Ook kun je deze hook gebruiken om rotsblokken of standbeelden omver te trekken. Hij komt meer dan eens van pas, vooral tijdens puzzelen en het omzetten van veraf gelegen hendels.

BEKEND & NIEUW

Natuurlijk kom je puzzels tegen die je al in honderd andere games hebt gezien. Ook deze keer mag Lara kisten op pressure plates schuiven waarna een mechanisme in werking wordt gesteld... maar dat zijn slechts enkele van de vele raadsels die je mag kraken. Bovendien spelen de physics een grote rol tijdens de puzzels. Zo dien je eerst kisten op een wip te schuiven, zelf op de wip te jumpen waarna de kist door de lucht vliegt en neerploft in de buurt van de eerder genoemde pressure plates. Zo, die geef ik gratis weg. [En dat is voor Jan iets heel bijzonders - Ed]
Een andere keer dien je een bel te luiden (in King Arthur's tombe), en ik heb er toch zeker een uur over gedaan voordat ik erachter was wat de bedoeling was. De oplossing bleek uiteindelijk simpeler dan ik dacht en ook nu speelde de grapple hook een grote rol.
Aardig is ook het gebruik van een doodskist als vlot. Met de grapple hook trek je jezelf en de doodskist voort over het kabbelende water om van het ene punt naar het andere te komen. Wel eerst de



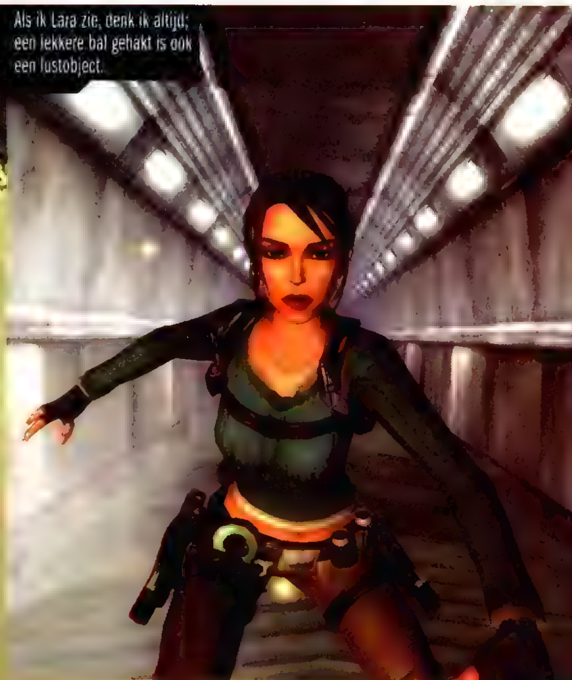
Probeer jij maar eens een richel vast te houden met gebalde vuisten.

GENRE: ACTION-ADVENTURE - PLATFORM • AANTAL SPELERS: 1 • VERWACHT: OUT NOW - PSP & PC: 26 MEI 2006

GRAPHICS **9** REPLAY **7** GAMEPLAY **8** SCORE **85**



"Hoezo, m'n auto niet door de APK!"



Als ik Lara zie, denk ik altijd; een lekkere bal gehakt is ook een lustobject.

NU (PAS) DE REVIEW?

7 april lag Tomb Raider: Legend (voor PS2, Xbox en Xbox 360) in de winkels. Waarom dan nu pas de review? Simpel, omdat we geen preview wilden reviewen. Wat andere media doen of hebben gedaan, is hun zaak; wij houden het (misverstanden als bij DTM 3 daargelaten) met zo'n belangrijke game graag netjes.



"Hoorde ik daar nou een nijlpaard schijten?"

schakelaar omzetten om de stroom te begeleiden. Zo combineren de makers bekende en nieuwe puzzels tot een fraai geheel.

GESLAAGD

Het mag duidelijk zijn dat Crystal Dynamics ruimschoots geslaagd is voor haar Tomb Raider examen. De makers hebben de ziel van de eerste twee games opnieuw tot leven weten te wekken, waarbij de gameplay over de grote linie zeer genietbaar is. Zelfs platgetreden puzzels krijgen een nieuwe insteek en dat vind ik knap, maar ook nieuwe puzzels en raadsel komen op geslaagde wijze tot leven in een wereld waarin je maar al te graag verblijft. Zowel op de huidige consoles als op de Xbox 360 hebben de grafische artiesten topprestaties geleverd. De grootste uitdaging moet echter nog beginnen, want voor een volgend deel, en dat komt er gegarandeerd, zullen de verwachtingen wél weer ouderwets hoog liggen. Met dit deel heeft men in ieder geval zonneklaar aangetoond dat de franchise helemaal op de goede weg is. Lara is weer thuis...



Een beetje vrouw weet zich in de raarste bochten te wringen om haar doel te bereiken.

DE REDACTIE OVER LARA

Voordat onderstaande redactieleden zelf met de game speelden, vroeg ik hen naar hun verwachting. Geven mijn collegae Miss Croft nog een kans of heeft ze met Angel of Darkness al haar kruit verschoten ? Ik stelde hen drie korte vragen.

1) Welke Tomb Raider delen heb je allemaal gespeeld?
2) Wanneer haakte je af en waarom?
3) Heb je vertrouwen in de nieuwe game?

Jan-Johan

1) Eigenlijk heb ik alleen deel 1 echt goed gespeeld. Ik wilde wel eens zien waar al die hype over ging en het was tof!

2) Bij de tweede, omdat dat meer van hetzelfde was. Daarna had ik geen behoefte meer om ze echt te spelen, de demo's vertelden me vaak genoeg.

3) Eigenlijk heb ik geen enkele verwachting meer. Tomb Raider is voor mij passé omdat men de licentie schaamteloos kapot heeft gemaakt. Alleen een wonder kan de serie nog redden. Mocht Crystal Dynamics over die magie beschikken dan ben ik ook wel zo eerlijk om ervoor te klappen want Lara was ooit een toffe chick.

Niels

1) Ik heb Tomb Raider niet gespeeld toen het uitkwam, maar uit de manier waarop erover geschreven werd, maakte ik wel op dat het een bijzonder spel was. Pas rond deel drie heb ik een poging gewaagd en toen vond ik het echt klote: houterige bediening, lachwekkend levelontwerp, achterlijke vijanden en ga zo maar door. Met name na Super Mario 64 kon dat echt niet meer.

2) Later heb ik het origineel nog wel eens gespeeld, maar kon ik helaas maar één conclusie trekken: Tomb Raider was snel verouderd.

3) Het concept blijft tof: een aantrekkelijke dame die tropische gebieden afspeurt op archaïsche tombes vol vernuftige puzzels. Daarom kijk ik behoorlijk uit naar Tomb Raider Legend, waarbij de formule eindelijk in handen is van een meer getalenteerd ontwerpteam dan die prutsers bij Core Design. En de vroege versie die ik vorig jaar bij Jan thuis probeerde, wist me meteen flink te vermaken.

Jeroen

1) In feite alle Tomb Raiders, niet allemaal uitgespeeld overigens.

2) Het laatste deel was de druppel, hoewel deel 3 me ook al een beetje de keel uit ging hangen.

3) Ik hoop dat men de magie van de eerste Tomb Raider weet te vangen. Ik heb wel vertrouwen in Crystal Dynamics, hoewel ze het laatste deel van Soul Reaver aardig wisten te verprutsen. Ik hou dus een slag om de arm.

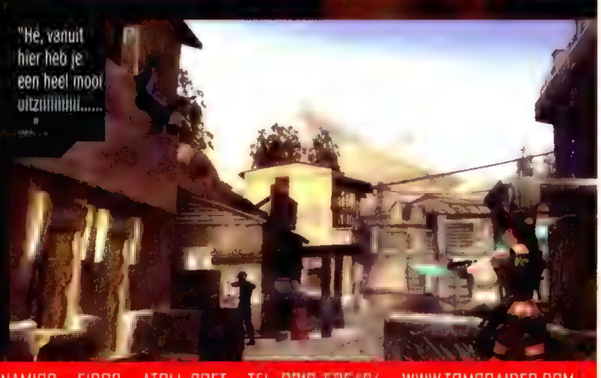
Steven

1) Ik heb de eerste twee delen uitgespeeld. Ieder deel dat volgde heb ik zo'n vijftien minuten volgehouden tot ik besloot er geen trek in te hebben.

2) Zie 1.

3) Nee. Het zou met ieder nieuw deel 'echt anders worden'. Nadat ik op de serie was uitgekeken is mij al te vaak vernieuwing en verbetering beloofd. Nu is het echt eerst zien dan geloven.

NB. De mening van bovenstaande redacteuren is dus gebaseerd op een voorgevoel. Het viertal had op 't moment van schrijven de game niet gespeeld.



"Hé, vanuit hier heb je een heel mooi uitzicht......"

CRYSTAL DYNAMICS • EIDOS • ATOLL SOFT • TEL. 0318-505464 • WWW.TOMBRAIDER.COM

POWERSPY

- We hebben weer een recordje 'ultralange trip voor ultrakorte perspresentatie'. Steven vloog helemaal naar Canada voor een paar uurtjes spelen met Too Human.
- Gelukkig was de game voor de Xbox 360 wel moddervet, anders zou je er toch een levenslange jetlag aan overhouden...
- Of dan Boris, 's morgens vroeg naar Parijs voor een interview van twintig minuten met Miyamoto en daarna weer meteen terug.
- En je weet dat je van die twintig minuten de helft kwijt bent aan de vertalingen van Miyamoto's tolk. Want mister Nintendo's Engels is net toereikend om de weg naar het toilet te vragen.
- 2K Games heeft de rechten gekocht om Dungeon Siege te gaan uitbrengen. 'Dungeon Siege' zul je zeggen, 'die game is toch van Microsoft, en die wilden toch juist meer gaan doen op de PC?'
- Klopt, het betreft hier dan ook de PSP versie van Dungeon Siege. Want Microsoft dat games maakt voor een Sony-apparaat, dat stadium van wederzijdse liefde hebben we nog niet bereikt.
- De Europese release van New Super Mario Bros. voor de DS zal deze zomer plaatsvinden. We verheugen ons hier al op de Wi-Fi 4-player minigame matches.
- En iedereen moet wel meedoen want denk maar niet dat je kunt werken als de rest die hypernerveuze N-klankjes het redactielokaal in slingert.
- In de saga 'wel-of niet de Revo-controller bij de nieuwe Zelda': deel 217675287. De game gaat nu weer wél gebruik maken van de controller. Aldus Miyamoto tijdens bovengenoemd interview in Parijs.
- Dit soort dingen maken dat we steeds meer moeite hebben om uitspraken van uitgevers serieus te nemen. Want ontkende Nintendo het gerucht een paar maanden geleden niet stellig? En riep Sony niet dat het 120% zeker was dat de PS3 in lente 2006 in Japan te koop zou zijn?
- Het is natuurlijk leuk om de redactievergadering in een Amsterdams restaurant langs het IJ te houden, maar dan is het wel zo handig als iedereen weet waar het pand je ligt. Want nu waren J.J., Boris, Muriëlle en Jan meer dan anderhalf uur te laat.
- Wat vooral knap van Jan was, want die vertrok van huis en woont ongeveer 500 meter van het restaurant af.
- Wie het eerste aanwezig was? Jurjen uut Assen. Dus de grappen over boeren die de weg niet kennen in de grote stad, kunnen we gevoeglijk schrappen.

GTA EN BATTLEFIELD ZIJN VEEL GELD WAARD

In een tijd dat het er stevig aan toe gaat in de gamesbizz (Atari kreeg onlangs bijvoorbeeld harde klappen) is het voor alle uitgevers zaak de titels die het goed doen, te koesteren. Immers, een game die goed was voor miljoenen exemplaren heeft een veel grotere kans op een succesvol vervolg dan een onbekend spel. En om die hits binnen de deur te houden hebben uitgevers veel geld over.
Neem nu Take Two en EA. Beide zijn druk bezig om hun succesnummers GTA (540 miljoen euro winst!!!) en Battlefield langer aan zich te binden. De manier waarop ze dit proberen, verschilt echter.
Take Two heeft een deal gesloten met de belangrijkste creatieve breinen achter de serie. In ruil voor naar zeggen 21 miljoen euro hebben de mensen die de zogenaamde "Intellectuele Kennis" van de game bezitten zich aan Take Two verbonden. Deze kennis staat nergens op papier maar zit gewoon in hun hoofden.
EA probeert om dezelfde reden voor de tweede keer de Zweedse ontwikkelaar Digital Illusions (DICE) aan zich te binden. Bij de eerste keer slaagden enkele aandeelhouders van DICE erin een overname tegen te houden maar in het nieuwe voorstel moet DICE een zelfstandige studio binnen Electronic Arts worden. EA bezit overigens al 67.9% procent van de aandelen in DICE.





COMMENTAAR TE MOEILIJK OF JUIST UITDAGEND?

De afgelopen maand laaide binnen de redactie weer een oude discussie op. Waar ligt bij een game de grens tussen 'te lastig' en 'lekker pittig'? Is een makkelijke game per definitie kut of richten we ons op de massa en leveren we juist kritiek op (te) moeilijke games, of moeten we misschien kiezen voor de gulden middenweg.
Hoe langer we er over discussieerden, des te meer we er achter kwamen dat het een persoonlijk iets is. Het is een smaak-ding, waarbij de centrale vraag is wat je verlangt van een computerspel. De een wil vooral vermaakt en uitgedaagd worden zonder daarbij het uiterste van zichzelf te hoeven vergen, terwijl de ander echt tot in het extreme gechallenged wil worden.



En net zoals in de echte wereld, is ons team zo'n beetje in twee kampen te scheiden. Dat is op zich geen enkel probleem, ware het niet dat wij als reviewers van de PU door het leven gaan. En in ons blad moeten we zoveel mogelijk één geluid laten horen.
En wie heeft er dan gelijk? De groep 'extreem pittig' zal niks hebben met een spel als The Godfather (zie onder) of Black, terwijl de groep 'vet vermaak' gefrustreerd zal raken van een spel als Ninja Gaiden of Driver Parallel Lines (rechts).

VOOR WIE?

Na veel gebakkelei kwamen we tot de slotsom dat vooral gekeken moet worden naar wat de developer in kwestie met de game voor ogen had. Met andere woorden, voor wie hebben ze de game gemaakt? En dan kun je niet anders stellen dat The Godfather een goede game is geworden voor de gamer die lekker vermaakt wil worden, terwijl Driver Parallel Lines alleen geschikt is voor de game-fetisjisten onder ons.
Ik denk dat we met deze insteek een goede maatstaf hebben gevonden. Het verschil tussen mainstream en hardcore zal de komende jaren namelijk alleen maar groter worden. In reactie op de megadure producties voor de massa zullen er ook steeds meer kleinschaliger producten komen die vooral de diehard gamer gaan aanspreken.



Het stramien is vergelijkbaar met de filmindustrie die, even gechargeerd, opgesplitst is in Hollywood blockbusters en filmschuur arty farty films. Beide soorten films hebben hun fans en dus bestaansrecht, en dat dient gerespecteerd te worden.
Helaas zie ik dat nog nauwelijks terug in de gamemedia. Daar hebben de game-fetisjisten nog steeds de macht en worden mainstream games vaak gemakzuchtig vertrapt.

J.J.

COMMENTAAR PC GAMES LEIDEN ONDER SUCCES (MMO)RPG'S

Leuk hoor, dat succes van World of WarCraft maar de gameshops zijn er minder blij mee. Sinds het succes van WoW is het aantal verkochte PC games wereldwijd flink gedaald. PC gamers die normaliter iedere maand een spel kochten, kopen nu niks meer... Ja, kraskaarten om hun WoW abonnementen te verlengen.

WoW is dus niet alleen een flinke concurrent voor andere MMO games, ook op de verkoop van singleplayer PC games heeft WoW een negatieve invloed en zelfs consolegamers (Steven was voor WoW feitelijk een PC maagd, (Doom 3 en Half-Life 2 daargelaten) zijn overgelopen naar de wereld van Azeroth. Kortom, WoW zorgt ervoor dat er gewoon minder games worden verkocht, want als je deze MMORPG speelt, heb je nauwelijks tijd (zin?) om nog andere games te checken.

Met de release van Oblivion is er nu ook nog eens een heuse singleplayer game verschenen met eveneens een enorme speelwereld en honderden uren gameplay. Natuurlijk is Oblivion uiteindelijk uitgespeeld, maar toch; de vele honderden sidequeesten, de honderden kerkers en het gegeven dat je het spel opnieuw kunt spelen als een totaal ander personage uit een net weer iets andere klasse, maakt ook dat Oblivion een game is die je helemaal opslokt... en waar je niet zo snel even een gamepje naast speelt. Het succes van WoW en Oblivion heeft dus ook z'n schaduwkanten...

JAN



POWER UNLIMITED WORDT PU?

Het is misschien een klein geheim, maar we zijn bezig met het voorbereiden van een restyle van de PU. Dat is op zich niks bijzonders want elk blad doet dat om de zoveel tijd. Maar dit keer willen we de zaken drastischer dan ooit aanpakken. Zo rigoureus zelfs dat er ook over de naam Power Unlimited is gesproken. Want als bijna iedereen al PU, of Pe-U zegt, waarom dan niet de naam ook zo op het blad zetten? Binnen vijf minuten was die discussie echter al voorbij dankzij een mail van Boris. Kale B. heeft ons gered van een martelgang op de E3.

Ik zie de volgende discussie al voor me met al die honderden buitenlandse PR-medewerkers die we elk jaar ontmoeten...

- Hi I'm from PU
- POOOO?
- Yes, as in PEEE YOU



GAMEKINGS VANAF 25 APRIL TWEE KEER ZO LANG!!!



Vanaf dinsdag 25 april is het weer zo ver. Dan is Gamekings terug op TMF en dit jaar wordt alles beter, mooier, groter en vooral ook langer, want elke aflevering van Gamekings zal één uur duren.

Natuurlijk zullen er weer een boel felle discussies plaatsvinden op de bank en staan we stil bij alle grote releases. Maar nog belangrijker is de E3. We zullen dit jaar maarliefst vier afleveringen opnemen op de grootste gameshow ter wereld en als het goed is, hebben we genoeg tijd om ALLE games te bespreken! Verder gaan we natuurlijk los en wordt het lau maar je had vast niet anders van ons verwacht.

Wist je trouwens dat we op zoek zijn naar een nieuwe Gameking? Mocht je nou denken: dat lijkt me wel wat en ben je ook nog in staat om begrijpelijk uit te leggen wat er goed is aan een game en wat er niet goed is aan een game dan ben jij misschien wel onze nieuwe Gameking.

Houd de spotjes op TMF in de gaten want daarin staat meer informatie.

Gamekings, vanaf 25 april elke dinsdagavond tussen 21.00 uur en 22.00 uur.

Op zondag wordt het programma herhaald om 12.00 uur en nog een keer om 22.00 uur.

JURJEN ROLT MET APEN

Jurjen heeft altijd al een zwak voor rollende apen gehad, maar de enthousiaste geluiden die hij de laatste weken maakt, hebben we niet meer gehoord sinds de komst van de eerste Monkey Ball (die ooit van Jurjen een 95 kreeg).

"Super Monkey Ball Adventure is echt superleuk", aldus een enthousiaste Jurjen, "in een open spelwereld kun je de apenbal langs zelfgekozen routes rollen om andere apen te bereiken, en daar kun je mee praten om zeer diverse rol-race-spring-vlieg-en-verzamel-missies in de omgeving te activeren. Aangekomen op speciale tegels moet je ook van die oude vertrouwde Monkey Ball-levels voltooien, bijvoorbeeld om een deur te openen. Het steekt echt heel goed in elkaar allemaal! Ik rol weer lekker verder!"

Meer enthousiaste geluiden over Super Monkey Ball Adventure in de volgende PU.



POWERSPY

■ Zoals (hopelijk) bekend is kun je op de Marketplace van Xbox Live een patch voor Dead or Alive 4 binnenhalen die de lag zou laten verdwijnen.

■ De oorzaak dat die lag er in zat, is nu door een insider bij Microsoft naar buiten gebracht. Althans dat beweren een aantal sites. Volgens dat lek test men bij Microsoft op een gesloten systeem, een soort super LAN, en zo'n netwerk is vele malen stabieler dat het web.

■ Echt online testen kán ook niet omdat het te veel risico's met zich mee brengt. De code ligt dan immers min of meer voor het oprapen op het net.

■ Oftewel, jullie smerige, vieze, vuige kopieerders hebben die lag helemaal aan jezelf te danken!

■ Nog een roddel. Een Duitse site claimt te weten waarom er bij de eerste generatie Xbox 360 een paar consoles oververhit raakten.

Volgens een 'modder' die de Xbox 360 uit elkaar had gehaald (kids, don't try this at home), waren ze bij het in elkaar zetten vergeten een stuk folie te verwijderen van het gedeelte van de GPU waar de warmte vrij moest komen.

■ Waar of niet waar, feit is wel dat we nu niks meer horen over oververhitting en dat het dus logisch zou zijn dat er ergens een domme fout is gemaakt die inmiddels is hersteld.

■ Wij hebben in ieder geval geen problemen met onze adapter. Sterker nog, de kat van J.J. is altijd erg blij als de Xbox 360 aangaat. Gaat ie meteen tegen dat grote zwarte ding aanliggen.

■ Wat is er nu eigenlijk waar van dat hele verhaal over de borstverkleining van Lara Croft? Heeft Eidos de boobs nu echt laten krimpen om meer meiden als kopers aan te trekken?

■ En was het echt een harde eis van een van de oude creators van Lara, die vond dat Lara überseksueel was geworden? Oftewel dat ze als een gewillige slet door de games heen sloeriede?

■ Of was het gewoon een slimme pr-stunt? Want als we de game spelen, zien we nauwelijks verschil tussen haar boobs nu en die in deel 1. Behalve dat we het met name op de Xbox 360 beter in beeld krijgen.

■ En check het officiële Engelse model van Lara! Heb je haar bos hout vorige maand in de PU zien staan? Die knapen knalden zo ongeveer uit haar truitje!

POWERSPY

■ Over Lara gesproken. Eidos heeft de stem van Lara 'uitgeleend' aan een Duits bedrijf dat navigatiesystemen maakt. De bedoeling is dat Lara jou de weg gaat wijzen.
■ Jammer dat TomTom hier niet in is gestapt. Had je de TomTomb Raider gehad.
■ We weten niet waarmee je nu erger mee voor lul staat, zwiepend met je armen voor de EyeToy of hengelend op je plastic gitaar met Guitar Hero?
■ Is een demo niet iets waarmee je potentiële kopers vlak voor, tijdens of vlak na de release van jouw spel hoopt aan te trekken?
■ Niet volgens de heer Molyneux, de man die steevast aan 187617 games tegelijk bezig is en vervolgens alles voor de helft afmaakt en te laat inlevert. De demo van Black & White is maar liefst vijf maanden na de release van het spel uitgekomen.
■ Kijk Ed, dat heet nog eens je deadline niet halen!
■ We zijn er ondersteboven van: Namco heeft aangekondigd dat ze na drie Katamari's stoppen met die krankzinnige game waarin je met een plakkerige bal zoveel mogelijk troep bij elkaar moet zien te rollen. Mogelijke reden kan zijn dat de games te weinig verkopen.
■ Wat logisch is aangezien er geen zombies in zitten en geen kloeke soldaten, en je er niet in en uit auto's kunt stappen om onschuldige mensen neer te knuppelen en de gangsta uit te hangen. Tja, dan maak je het jezelf ook wel erg moeilijk.
■ Dat we koningen van de deadlines zijn weten jullie inmiddels wel. Het is voor sommigen zelfs een heuse 'way of life' geworden. Zo staat er standaard onderaan Steven's mail de slogan: 'I love deadlines... I love the swooshing sound they make as they go by.'
■ Volgens Famitsu gaat Bandai een "robot action shooting game" maken voor de Xbox 360. Deze mechgame zal de naam Zegapain XOR hebben.
■ En dan weten wij meteen dat ie niet hiero zal uitkomen.
■ De nieuwe Battlefield gaat 'Battlefield 2142' heten en de game speelt zich af in de ijzige toekomst, waar slechts nog een klein stukje land niet bevroren is. En om zo'n stukje land wil je wel knokken.
■ EA heeft duidelijk een fetisj voor getallen. Battlefield 1942, Battlefield 2142. Logaritmisch gezien komen we hierna dus op Battlefield 2342.

eSPORTS IN STUDIO SPORT?

Verderop in deze PU kun je lezen hoe snel de populariteit van eSports (professioneel gamen) groeit. Daarom aan een aantal redacteuren de vraag: zit eSports over vijf jaar in Studio Sport?



J.J.: Waarom niet? Miljoenen Nederlanders gamen, dus de doelgroep die er iets mee heeft, is enorm. Ik verwacht nog niet dat men matches gaat uitzenden, daar is men nog niet klaar voor, maar een reportage over de WCG of de ESCW, of een item over een bepaalde speler, zie ik wel gebeuren. Als je alleen al meldt dat zo'n gast tienduizenden euro's verdient, kijken mensen wel.



JURJEN: Nee. Het feit dat zowel de speler die de acties uitvoert als de acties zelf in beeld gebracht moeten worden, maakt pro-gaming weinig geschikt voor TV en te afstandelijk voor de toeschouwer.



NIELS: Studio Sport, dat lijkt me sterk. Maar net zoals liefhebbers sumo worstelen kunnen kijken op Eurosport, denk ik wel dat er voor fans een manier komt om gamewedstrijden te checken. En met de opkomst van digitale televisie wordt de technische realisatie alleen maar makkelijker.
Ik vind trouwens dat er nog wel wat manieren bedacht moeten worden om zulke uitzendingen interessanter te maken voor de niet-ingewijden. Het zou al helpen als er gestreden werd in games waarin iets meer te zien is, zoals real-time strategy of een expressief spel als Mario Kart. Het zou ook goed zijn als de karakters steeds werden gekoppeld aan beelden van de spelers, zodat die herkenbare supersterren kunnen worden waarmee kijkers zich kunnen identificeren.

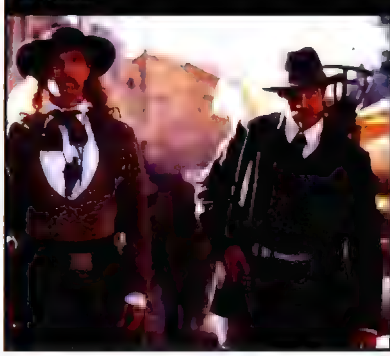


JEROEN: Nee, de media kunnen er misschien wel klaar voor zijn, het grote publiek is dat nog niet.

TV-SERIE ALS GAME

Na 24 met Jack - ik ben altijd on the edge - Bauer, komt er nu ook een game gebaseerd op de televisieserie Desperate Housewives. Hoe bizar kan het worden?
De game wordt volgens ons een soort naughty Sims met overspelige trekjes. Alleen, iedere uitgever die een Sims spin-off maakte, heeft tot nu toe gefaald. Het overweldigende succes van de TV-serie in Amerika heeft echter wel een enorme voedingsbodem. Complete volkstammen (met name vrouwen) volgen de serie op een bijna religieuze wijze. Wij zitten eerlijk gezegd niet op die game te wachten.
Nee, als wij het voor het zeggen hebben, kunnen we wel een paar leukere spin-off TV-games bedenken.
1. Rome - The Game: Een adventure waarin je als raadsheer van Julius Caesar de moord op deze Keizer moet zien te voorkomen en ondertussen mag deelnemen aan Romeinse orgies en gladiatoren gevechten bijwoont.
2. Deadwood: Een keiharde smerige western shooter die zo grof is dat GUN er een Freddie Fish bij lijkt. Vooral de levensechte modder- en bloedeffecten zijn belangrijke sellingpoints voor de game.





3. Lost: een psychologische thriller waar je in twintig uur gameplay dertig verschillende personages op een onbewoond eiland naspeelt. Iedereen is verdacht en de game is zo vaag en mysterieus dat alleen gamers die geestelijk sterk in hun schoenen staan het spel uitspelen zonder een schizofrene aandoening er aan over te houden.
4. Prison Break: Deze nieuwe serie leent zich natuurlijk perfect voor een game. Ubisoft voelt echter concurrentie voor Splinter Cell: Double Agent, en koopt dus meteen de rechten en maakt er vervolgens nooit een game van zodat Sam Fisher vrij spel heeft.
5. Idols: Tycoon. Speel Henk-Jan Smits en kneed een zo gewillig mogelijk popsterretje in elkaar. Stuur platenwinkels aan, zet de promotie op, verkoop platen, zorg dat je ster in de roddelbladen komt en strijk zoveel mogelijk geld op.
De game is compatible met Sony's SingStar zodat alle Idols hits ook in karaoke vorm meegebruikt kunnen worden.

BROTHERS IN ARMS 3 SPEELT IN... NEDERLAND!



Er is nog bijna niets over Brothers in Arms 3 bekend. Er is alleen nog maar een screenshot en wat artwork beschikbaar op het moment dat we deze pagina's samenstellen, en toch brengen we Brothers in Arms 3 (PC, Xbox 360 en PS3) graag onder jullie aandacht.
Waarom? Omdat de game zich volledig afspeelt in Nederland! Alles draait om Operation Market Garden. Op 17 september 1944 begonnen de geallieerden aan deze operatie. Het doel was om strategisch gelegen bruggen rond Arnhem en Nijmegen te veroveren, de grote rivieren over te steken en daarna door te marcheren naar Berlijn. De geallieerden hoopten dat de oorlog nog voor kerst ten einde zou zijn. Het liep allemaal anders. Brothers in Arms 3 brengt deze periode tot leven.

OOK PLAYLOGIC DOET 'T MET SONY

Na Guerilla gaat ook Playlogic een game exclusief voor Sony maken. En dat mag je gerust een succes noemen voor de gamestudio uit Breda die helaas nog niet al te veel groots gepresteerd heeft. Wat Playlogic precies voor Sony gaat maken, heeft men niet bekend gemaakt (daar hebben we de E3 voor), maar we hebben wel een vaag vermoeden. Op de afgelopen E3 kregen we namelijk een demo te zien van een vechtspel dat gebruik maakt van de EyeToy. Geen suffe bewegingsimulator met rappe wild-wild bewegingen, maar een soort Beat'em up à la Tekken. En zo'n spel ontbreekt duidelijk in het EyeToy aanbod. We zien vermoedelijk op de komende E3 of we gelijk hebben.

NUMEROLOGIE

2 Het aantal gouden medailles dat Nederland op de SEC (EK gamen) behaalde.

06 Het jaartal dat hoort bij de Formule 1-game die Sony gaat uitbrengen. PSP en PS2 gamers kunnen dan tegen elkaar racen!

9 Het aantal leden van de PU dat dit jaar naar de E3 afreist.

199 Aantal euro's dat je binnenkort voor de PSP moet lappen. Dan krijg je er geen extra's zoals hoesje en oordopjes erbij.

2007 Het jaar dat Halo 3 moet uitkomen volgens Microsoft. Vervloekt zijn ze!

400.000 Aantal Ghost Recons dat binnen no time verkocht werd voor de Xbox 360. En terecht!

1.000.000 Het aantal PS3's dat vanaf mei per maand van de band moet rollen.

MAAR ECHT! WEIRDE SHIT UIT DE INDUSTRIE

- Onder het motto 'vroegâh was alles beter' hebben een paar old school gamedevelopers die in 1979 voor onder meer Atari werkten, de huidige game-industrie dood verklaard. Volgens een van hen is er geen plaats meer voor originele ideeën en worden games 'bedacht' door de marketingafdelingen van de publishers. Je zou er depri van worden.
- 'Games en geweld', een onderwerp dat we al vaak zijn tegengekomen. Maar niet op deze manier. In de VS werd een 17-jarige jongen neergeschoten omdat hij zijn moeder wurgde. Mams had net daarvoor een gewelddadige game van hem afgepakt.
- Windows Vista, zeg maar de nieuwe Windows XP, is vertraagd. En om die vertraging niet uit de spuigaten te laten lopen, heeft Microsoft een groot aantal programmeurs van de Xbox-divisie tijdelijk overgezet naar de Vista-afdelingen.
- De Amerikaan Steven Gillet heeft een topbaan bij Yahoo gekregen omdat hij net ietsje beter was dan de rest van de sollicitanten. Gillet bleek namelijk een top guild master in World of WarCraft. En die vaardigheid, die getuigt van extreem doorzettingsvermogen, concentratie en groot leiderschap, was volgens zijn nieuwe baas doorslaggevend.

COMMENTAAR STARCRAFT R.I.P.?

Het zat er al een beetje aan te komen: Blizzard heeft de veelgeplaagde game StarCraft Ghost in de ijskast gezet. De third-person console game met Nova in de hoofdrol zal in ieder geval niet meer verschijnen voor de huidige generatie consoles.
Blizzard beraadt zich momenteel of men de game over gaat zetten naar next gen machines. Aan de ene kant is het maar goed ook, anders zou het de aankomende E3 minstens de vierde keer op rij zijn dat Blizzard de game toont als aankomende topper, en dat zou toch echt te gênant worden. (Het feit dat wij de game ooit op de cover hadden, is natuurlijk ook meer dan pijnlijk.)
Aan de andere kant is het jammer dat StarCraft Ghost niet het licht ziet op de huidige consoles. Het idee om Command & Conquer: Renegade stijl in derde persoon het StarCraft universum te betreden, heeft nog steeds potentie.
Toch, ondanks dat de game van ontwikkelaar wisselde en meerdere keren werd uitgesteld, vond Blizzard het resultaat niet goed genoeg ,en dat streelt deze developer. Blizzard wil geen halfbakken producten op de markt kwakken. Bij menig ander bedrijf was de game al ruim een jaar geleden uitgebracht.
Het roept herinneringen op aan WarCraft Adventures; een point-and-click adventure met Orc Thrall in de hoofdrol dat vrijwel af was, maar ook vlak voor de finish de nek werd omgedraaid omdat 't nét niet goed genoeg werd bevonden.
Blizzard heeft bekend gemaakt zich volledig te gaan richten op next gen consoles, naast de PC games uiteraard. Geruchten gaan over een Diablo III voor PC en Xbox 360. Maar ook SC Ghost zou nog kunnen terugkomen op Xbox 360 of PS3.
Persoonlijk geloof ik er niet meer in. De game heeft het niet gered en ik denk dat we nooit zullen weten hoe het is om met Nova te spelen.

JAN



POWERSPY

- De Japanse developers hebben massaal staan klappen voor de aankondiging van Sony-baas Ken Kuturagi dat de PS3 'pas' in november uitkomt in Japan. De developers zeggen vooral blij te zijn dat ze nu een half jaar extra hebben om hun games af te maken.
- Moeten we hier uit opmaken dat de PS3 weer een bitch is om voor te programmeren?
- Ook is het logisch dat de Japanse spellenmakers blij zijn met de komst van de PS3. Want waar moeten ze anders next gen games voor maken? Voor die twaalf Japanners die de Xbox 360 in huis hebben staan...
- Een opzienbarend nieuwtje: er komt een Pokémon voor de Revolution. Goh!
- Kunnen die kids straks echt extreem wreed hard vet cool zwiepen tijdens het battelen met hun favo-Pokémon.
- We zijn bijna benieuwd naar het eerste Revo-RSI geval.
- Een studie van het Amerikaanse market research bedrijf In-Stat toont aan dat Sony de next gen war gaat winnen. Sony zal straks 50,2% van de consoletaart in bezit hebben, tegen 28,6% voor Microsoft en 21,2% voor de Revolution.
- Hartstikke tof die verlaagde prijs voor de PSP maar je krijgt er dus geen extra's (hoesje, oordopjes, memory-stick) bij. Terwijl het in onze optiek allesbehalve extra's zijn, maar 'must haves'.
- Doe de PSP maar eens een weekje in je jaszak bij je sleutelbos, zonder hoesje. Daar is een ijsbaan aan het eind van de dag niks bij.
- En dan het ontbreken van de oordopjes. Heb je wel eens in het openbaar vervoer naar je PSP proberen te luisteren? Een vleermuis heeft een gehoorapparaat nodig om dan nog iets op te vangen.
- En een memory-stick lijkt ons ook handig. Opslaan is toch wel erg leuk.
- Het voelt allemaal een beetje aan als de Xbox 360-actie zonder harde schijf. Klinkt tof, maar...
- Ubisoft's Ghost Recon: Advanced Warfighter is een ijzersterk voorbeeld waarom uitgevers wat vaker hun games op of rond launch klaar moeten hebben. Want door het afhaken van vele toppers hebben we steeds bij de release van een console te maken met een weinig verheffend aanbod.
- Nu roepen we hier niet dat de tactical shooter alleen zo fantastisch verkoopt omdat er bijna geen andere goede games zijn. Dat is namelijk niet zo. De nieuwe Ghost Recon is ijzersterk. Maar met meer concurrentie hadden ze volgens ons nooit de verkoopcijfers gehaald die ze nu halen.


Game over?
PLAYED IT?
TRADE IT!
Ruil nu je game in voor cash of KORTING*
*Geldt niet voor PC-games!
free record shop
THAT'S ENTERTAINMENT
www.FreeRecordShop.nl
Wat krijg ik terug voor mijn game?
Jonger dan 2 maanden?
10 euro cash of 20 EURO KORTING bij aanschaf van een nieuwe game.
Ouder dan 2 maanden?
5 euro cash of 10 EURO KORTING bij aanschaf van een nieuwe game.
Vraag naar de voorwaarden in de winkel of kijk op www.FreeRecordShop.nl

DERDE PARTIJEN ACHTER DE REV?

In vergelijking met concurrenten Sony en Microsoft heeft Nintendo een wat minder hartstochtelijke relatie met derde partijen. Hoe zijn de geluiden in de aanloop naar een nieuwe generatie?

Natuurlijk laat je je bij de keuze voor een console in eerste instantie leiden door de exclusieve spelletjes maar de kwantitatieve aanwezigheid of afwezigheid van marktvullers als FIFA Street, Prince of Persia en Mortal Kombat is voor veel besluitvormende gamers toch ook iets om in het achterhoofd te houden. De ontwikkelaars van dit soort 'spellen voor diverse consoles' worden derde partijen genoemd (de eerste partij is de consolemaker zelf, de tweede partij is een spelontwikkelaar die exclusief aan een console is gebonden).

SMEKEN

In de tijd van de NES en de SNES moesten derde partijen smeken (en schandalig veel toegangsgeld aan Nintendo betalen) om hun spellies uit te mogen brengen op de consoles van Nintendo. Sinds de N64 is die situatie heel anders geworden.

Als een van de grootste minpunten van deze console (en de GameCube) zou het gebrek aan relevante games van derde partijen genoemd kunnen worden. Natuurlijk, ze waren er wel, maar de ondersteuning was nooit zo solide dichtgetimmerd als die van Sony's machines en - in iets mindere mate - de Xbox.

Maar dat gaat met de komst van de Revolution natuurlijk weer helemaal goed komen voor Nintendo! Toch? Toch?

HOGE DREMPEL

Nou, daar rekenen wij niet op. De drempel voor het uitbrengen van third party-games komt met de Revolution behoorlijk hoog te liggen. Allereerst heeft de Rev wat processorkracht betreft minder potentie dan de Xbox 360 en de PS3, wat het moeilijk zal maken om technisch en/of visueel geavanceerde games op overtuigende wijze over te zetten.





Daarbij zal een zichzelf respecterende ontwikkelaar zich bijna verplicht voelen iets aan de game te veranderen of toe te voegen wat een beetje inspeelt op de speciale controller van de Rev (een bewegingsgevoelige aanwijsbediening), al was het maar om de overzetting naar deze console nog een soort schijn van relevantie te geven. Dat betekent dat er wat extra tijd, moeite en creativiteit is vereist, en dat is niet iets wat de meeste derde partijen zomaar uit de mouw schudden. Daarbij moeten ze concurreren met de doorgaans ijzersterke producten van Nintendo zelf, die op creatief vlak meestal moeilijk zijn te evenaren.

UIT JE HOOFD

Toonaangevende geluiden die wij horen van derde partijen: "Ja, misschien gaan we bepaalde series ook wel uitbrengen op de Rev... maar alleen als we iets kunnen verzinnen om goed gebruik te maken van de controller", en ook: "de game zal waarschijnlijk tegelijk verschijnen op de Xbox 360 en PS3, een versie voor de Rev overwegen we nog, maar als ie komt, komt ie in ieder geval veel later."

Solide ondersteuning van derde partijen voor de Rev? Wij rekenen er niet op. Dus als je al van plan was eind dit jaar een Revolution in huis te halen, dan hebben we dat bij deze natuurlijk wel uit je hoofd gepraat. Toch? Toch?

EIGEN KOERS

Nou nee, dat lijkt ons niet. Want misschien nog wel meer dan bij voorgaande apparaten geldt voor de Revolution: een Nintendo-console koop je voor de Nintendo-magie, en dus niet voor de standaard third party meuk, die bij release op alle spelsystemen dan ook steevast het minst goed verkoopt op de console van Nintendo.

Met de Nintendo DS heeft de oudste speler in de consolemarkt bewezen helemaal geen voelbaar aanwezige ondersteuning van derde partijen nodig te hebben om boven de concurrentie uit te stijgen. Door met de Revolution nog duidelijker een eigen koers in te zetten, zal de aanwezigheid of afwezigheid van third party software nog minder een rol spelen dan bij eerdere Nintendo hardware.

Nintendo heeft succes of falen van de Rev meer dan ooit in eigen hand, en dat moet zowel de eigenzinnige spellenreus als de liefhebbers van Nintendo-magie een goed gevoel geven.

JURJEN

POWERSPY

- Microsoft zweert dat er in juni tachtig Xbox 360-games te koop zullen zijn.
- Een mooi bericht, waarbij we wel hopen dat er wat meer exclusieve, helemaal voor de 360 gemaakte games bij zullen zitten, want het wemelt toch wel van de ports.
- Wat overigens straks ook het geval zal zijn voor de PS3. We zullen gewoon moeten leren leven met het feit dat publishers hun risico's steeds meer gaan spreiden.
- Jurjen beweert bij hoog en bij laag dat hij tijdens zijn trip naar Midway in LA in de bar naast Paris Hilton heeft gezeten.
- Waar of niet waar, het zou een leuke poll zijn geweest op het Powerweb. Met wie heb je liever een ontmoeting: Jurjen of Paris Hilton?
- Een regelrechte gewetensvraag voor Nintendo-fans.
- Ed gaat dit jaar niet naar de E3. De club van Beagle-hondjes in de VS die op de luchthavens zoeken naar verborgen groenten of fruit, heeft opgelucht gereageerd.
- Sinds de aanvaring die een van deze schoothondjes had met Ed en z'n banaan, loopt het arme beest bij een psychiater.
- J.J. bezocht onlangs vanwege de Samsung European Championships, de Cebit te Hannover (daar werd dat toernooi gehouden).
Daar toont men elk jaar alle nieuwe elektronische snufjes aan pers, bizz en publiek. Oftewel de E3 van de gadgets.
- Hou je aan een bezoek aan de E3 echter acute voetrot over, na de Cebit wil je je benen het liefst tot aan de knie amputeren. De E3 is vergeleken met de Cebit een dorpseventje. Om het even exact aan te geven: de Cebit is vijftien keer de complete RAI en bevat meer dan 6000 stands.
- Ondanks alle lichamelijke ellende heeft J.J. dingen gezien die indruk op hem maakten. Allereerst was daar het 102 inch grote LCD-scherm van Samsung waarmee je een hele muur kunt bedekken. Moet geinig gamen zijn.
- Tof waren ook de verschillende mobiele telefoons met 10 megapixel camera aan boord.
- En tenslotte was daar een hal die vol stond met tientallen bedrijven die enkel pinautomaten en bankbiljettellers verkochten.
- Die bedrijven weten in ieder geval zeker dat als ze een klant aan de balie hebben, hij of zij ook over geld beschikt...
- FIFA: Road to the World Cup, FIFA World Cup... als we nu ook nog FIFA World Cup: The Aftermath krijgen, worden we gek.

GAMESHOPS IN NEDERLAND

digifan
digital fantasy



DIGIfan - Haarlem Centrum
Anegang 23
2011 HR Haarlem
tel 023-5347312

DIGIfan - Schalkwijk
Riviéradreef 1b
2037 AC Haarlem
tel 023-5339871

KOM OOK NAAR ONZE WEBSHOP WWW.DIGIFAN.NL
NIEUWE RELEASES - 2E HANDS - ONLINE INRUIL

NINTENDO OP SENSATION WHITE



Als je een van de gelukkigen bent met een kaartje voor Sensation White (een uitverkocht dansfestijn dat op 1 juli in de Amsterdam Arena wordt gehouden) dan waan je jezelf vast nog veel meer een bofkont als wij je vertellen dat Nintendo er een leuke speelhoek met Cubes en DS-en gaat bouwen.
Beetje zweven met Princess Peach, paddo's zoeken in New Super Mario Bros, voor wat extra energie even een lijntje naar het stopcontact leggen met Chibi Robo, volgens ons gaat de doelgroep dat wel diggen.
Een week later zal op dezelfde lokatie Sensation Black worden gehouden, er is nog niet bekend of hier ook een speelhoek wordt ingericht. Als wij dat moesten doen zouden we naast Black in ieder geval ook Need for Speed een prominente plaats geven.

MICROSOFT NIET BANG VOOR PS3

Het kon natuurlijk niet uitblijven: de reactie van Microsoft op de launchdatum van de PS3. Tot nu toe hadden de Amerikanen het rijk alleen maar daar komt dus over een dik half jaar een eind aan.
Shane Kim, general manager van Microsoft Game Studios, zegt dat de bekendmaking niks verandert aan hun strategie. Hij stelt zelfs dat de PS3 niet echt een concurrent van de Xbox 360 is op de aanstaande E3, aangezien Microsoft echte inhoud kan tonen en dat zou bij Sony twijfelachtig zijn (de finale PS3-developmentkits om games te maken, schijnen pas half mei te worden uitgedeeld). Hij beloofde verder dat Microsoft een aantal interessante aankondigingen zal gaan doen in LA die mogelijk grote gevolgen zullen hebben voor Sony. Lekkere oorlogstaal dus. De E3 wordt tof!



Overigens hadden we niet geweten wat Microsoft anders had moeten roepen. We hebben namelijk zo'n vaag vermoeden dat de kreet 'Neeeeeee, de PS3 komt, we zijn verlooooooreeeeeeen!' niet goed had overgekomen op de buitenwereld.

TOPPERTJES

In deze lijst vind je de games die de afgelopen drie nummers een 80 of hoger scoorden.

TITEL	CIJFER	NR.
PC		
The Elder Scrolls IV: Oblivion	91	PU04
LotR: The Battle for Middle-Earth II	90	PU04
Space Rangers	85	PU02
Star Wars: Empire at War	84	PU04
Ankh	82	PU03
PLAYSTATION 2		
The Godfather	85	PU04
Dragon Quest: The Journey of the Cursed King	85	PU04
Black	82	PU03
Socom 3	82	PU03
FIFA Street 2	80	PU03
WWE Smackdown VS Raw 2006	80	PU02
XBOX		
Full Spectrum Warrior: Ten Hammers	80	PU04
The Godfather	85	PU04
Black	82	PU03
FIFA Street 2	80	PU03
WWE Smackdown VS Raw 2006	80	PU02
GAMECUBE		
FIFA Street 2	80	PU03
NINTENDO DS		
Animal Crossing	90	PU03
Phoenix Wright: Ace Attorney	88	PU03
Trauma Center: Under The Knife	88	PU04
Pokemon Link	82	PU04
Mario & Luigi: Partners in Time	89	PU02
PSP		
Street Fighter Alpha III	82	PU03
X-Men Legends 2: Rise of Apocalypse	80	PU03
XBOX 360		
The Elder Scrolls IV: Oblivion	94	PU04
Dead or Alive 4	87	PU01
Ghost Recon: Advanced Warfighter	90	PU04
Burnout Revenge	90	PU04

XBOX CUP

WORD DE RONALDINHO VAN DE XBOX 360!



Vanwege de beschikbaarheid en de prijs van de kaartjes, gaan we er vanuit dat 99,99% van onze lezers het WK op de bank zal beleven, halflam van het supermarkt bier met een oranje stahlhelm op. Microsoft biedt je echter alsnog de kans om naar Duitsland af te reizen; en niet alleen om gratis naar de WK te kijken, nee je gaat ook nog eens zelf strijden om de titel.

Van 1 april tot en met 24 mei introduceert Xbox 360 een nieuwe competitie, genaamd de Xbox Cup. De winnaar van dit toernooi mag van 28 tot en met 30 juni in Duitsland meedoen aan de Xbox Cup WK! Daarnaast ontvangt deze winnaar al een prijzenpakket bestaande uit twee tickets voor een kwartfinale wedstrijd(!), een Xbox 360, een zwikkie games van EA en een Xbox WK voetbal plus goodies van Adidas. We hebben wel eens mindere prijzen gezien!

WWW.XBOXCUP.COM

Aan de Xbox Cup is zowel online (via Xbox Live) als offline (via een speciale Xbox 360 kiosk bij een Adidas winkelier) mee te doen. Wil je meedoen aan deze competitie, ga dan naar www.xboxcup.com. Daar vind je alle info die je nodig hebt.
De kwalificaties van de offline route zal plaatsvinden op zeven achtereenvolgende zaterdagen (van 8 april tot en met 20 mei) in een aantal speciale sportwinkels.
Het werkt bij die winkels allemaal heel simpel. Buiten de shop speel je in de langste game Hummer-limo van Europa een paar oefenpotjes met FIFA 06 Road to the Worldcup om vervolgens in de winkel een superscore neer te zetten voor de Xbox Cup. Doe dus mee, dan hebben we straks in Duitsland nog een wereldkampioen.
Nogmaals, check voor alle informatie de website: www.xboxcup.com



POWERSPY

- Een Amerikaanse jongen die in 2002 na een ongeluk hersendood werd verklaard, is na een paar jaar weer bijna helemaal het mannetje, dankzij... videogames. Toen de dokters hem opgaven, plaatsten een aantal wetenschappers hem achter het CyberLearning Smart BrainGames system, waarmee onder ander simpele racegames gespeeld kunnen worden. En het wonder geschiedde...
- Wie nu nog durft te beweren dat gamen dom maakt, plaatsen we in deze machine en dan zetten we de boel vervolgens in z'n achteruit.
- Hilarische studie over het gedrag van mannen en vrouwen in MMORPG's: Mannelijke personages staan verder van elkaar dan vrouwelijke karakters. Mannelijke personages hebben minder oogcontact met elkaar dan vrouwelijke en hoe dichterbij mannelijke karakters bij elkaar komen, des te minder oogcontact ze hebben.
- Had Blizzard toch gelijk met hun 'anti-homo clan-actie'.
- En dan te bedenken dat de meeste vrouwelijke personages in World of WarCraft door mannen gespeeld worden...
- Dat er gasten zijn die games griezelig snel kunnen uitspelen, weten we inmiddels maar een Japanse gamer ging nog een stapje verder. Hij speelde Super Mario Bros uit zonder ook maar één gouden munt te verzamelen. Probeer het zelf eens en ervaar hoe ongelooflijk tricky dat is.
- De PU-redactie gaat verhuizen, van het midden van het pand naar een grotere ruimte aan de zijkant van het gebouw.
- En dat houdt ook in: een groter testhok, en dat kunnen we wel gebruiken aangezien alle consoles (we hebben er overal twee van) niet meer in het testhok passen. We sommen even op. 1 PSX, 1 PC, 1 PSP-debug, 1 gewone Cube, een Amerikaanse Cube, een debug Cube, een gewone Xbox,een debug Xbox, een gewone PS2, een debug PS2, een gewone Xbox 360 en een debug Xbox 360.
- Je wil niet weten wat voor gekut dat af en toe is met die snoertjes.
- Boris had dit dus ook allemaal bij Blammo staan op het kantoor. Maar wie zijn weblog een aantal weken terug heeft gelezen, weet inmiddels dat dieven daar hun slag hebben geslagen en alles meenamen...
- Op de twee Cubes na.
- U mag nu zelf uw oordeel vellen!
- Er komt dus een nieuwe Zelda op de DS en een aantal mensen op de redactie en op het forum overleefden deze aankondiging bijna niet.



In Medieval 2: Total War keren de makers van wellicht de beste RTS aller tijden, Rome: Total War, terug naar hun oude liefde: de Middeleeuwen.

Medieval: Total War, de voorloper van Rome: Total War, toonde ons de keiharde, brute Middeleeuwen. De gevechten waren grootschalig en de complete singleplayer was zeer omvangrijk; echter, met Rome: Total War herdefinieerde het Engelse Creative Assembly het RTS genre voor eens en voor altijd. De battles waren immens, intenser dan ooit en kwamen prachtig tot leven in 3D. Ik had voor het eerst het idee daadwerkelijk zelf mee te vechten in de veldslagen.
De tekstboekstrategieën in combinatie met de verschillende eenheden en volken kluisterden vele wannabee generaals weken, zo niet maanden aan hun monitor. Voor de nieuwste uitdaging keren de makers terug naar hun oude liefde: de Middeleeuwen.

ENERVERENDE PERIODE

De keuze om met Medieval 2: Total War te komen lijkt aanvankelijk een veilige. De makers kennen het tijdperk als de achterzak van hun spijkerbroek. Waarom geen heel nieuw tijdperk tot leven wekken? Bijvoorbeeld de campagnes van Alexander de Grote, WO I of de Napoleontische oorlogen (zie kader). Desondanks ben ik zelf erg blij met de keuze voor de Middeleeuwen. Medieval: Total War heb ik met veel plezier gespeeld en die is straks alweer zo'n vijf jaar oud. Daarnaast is het tijdperk dat in deze game wordt belicht (Europa van 1080 tot 1530; vanaf de kruistochten tot de vroege Renaissance) een van de meest enerverende periodes uit de Europese geschiedenis. Dat betekent knokken tegen diverse Europese landen en het Midden-Oosten en ook Noord-Afrika wordt aangedaan. Later in het spel wordt zelfs Amerika ontdekt en ook daar beland je in grootschalige gevechten met concurrerende landen, alsook de native Azteken.

VERMOORD DE PAUS

De game is grofweg ingedeeld in twee onderdelen. In de real-time battles kun je met formaties stoeien en dat gaat beter dan in de eerste Medieval game. Ook de uitvinding van het buskruit en de invoering van kanonnen heeft grote impact op de enorme gevechten waarbij tienduizenden mannetjes schreeuwend op elkaar afstormen.

+ Op papier de beste Total War game ooit!

− Weer je PC upgraden om al het bruuts in beeld te brengen?

Daarnaast is er de turn-based Civilization-achtige wereldkaart waarin de actie plaatsvindt en waar je diplomatie, research, spionage en religie tot je beschikking hebt.
Terug van weggeweest zijn de Assassin filmpjes waarin je spionnen de opdracht kunt geven hooggeplaatste personen op bloederige wijze om te brengen. Werkt de Paus niet mee? Laat hem vermoorden en vervang hem door een nieuwe die wel naar je luistert.


De mannen van legereenheid De Drie Tochtige Merries, hadden niet zo'n brede kijk op de wereld.



"Hoezo badmuts! Wie is hier een badmuts!!"



"Niet dringen jongens, er is voor iedereen in 't hotel een aparte kamer gereserveerd."

BONTE OORLOGSKLEUREN

Religie speelt een grotere rol dan ooit als het om de machtsverhoudingen gaat, maar het draait natuurlijk om de epische gevechten met de vele joelende legers.

Grafisch heeft de game een flinke boost gekregen wat er onder meer voor zorgt dat de soldaatjes niet langer allemaal tweelingbroers van elkaar zijn. De game maakt random gebruik van combinaties van verschillende koppen, armen, lijven en benen en mixt die door elkaar. Hetzelfde geldt voor zwaarden, schilden en wapens waardoor je niet het gevoel hebt met een leger klonen op stap te gaan.

In het algemeen zijn de legers groter, ligt de snelheid waarmee de legers zich verplaatsen en op de vijand inhakken hoger en zijn er zelfs speciale finishing moves, waarmee je je tegenstander een genadeklap toedient.

De gevechten zijn dan ook spectaculair. Vooral ruiters te paard die in vol oorlogsornaat (zowel de ridders als de paarden) met hun lansen op elkaar in galopperen geven de game de gewilde hectiek. Of wat te denken van boogschutters die een muur van schuin omhoogstekende speren kunnen optrekken om diezelfde ruiters in de val te laten lopen (Braveheart). Ook het belegeren van kastelen en steden is een waar genot, zeker als je in de latere eeuwen met kanonnen de stadsmuren met wachttorens en al aan stukken kunt knallen.

TOPJE VAN DE IJSBERG

Dit alles is slechts het topje van de Total War ijsberg. In een later stadium (na de E3) zal ik jullie verder updaten over historische veldheren, nieuwe multiplayer modes, de ontdekking van Amerika, de gevechten aldaar alsmede de versimpelde interface.

Dat Creative Assembly met Medieval 2: Total War op safe zou spelen, kan ik dan ook nu al afdoen als totale onzin...

> "WERKT DE PAUS NIET MEE? LAAT HEM VERMOORDEN EN VERVANG HEM DOOR EEN NIEUWE DIE WEL NAAR JE LUISTERT."



"Verrek, het is toch een hengst."



"En zorg dat jullie dat konijntje te pakken krijgen voor ie in z'n holletje kruipt!"



In verband met een eventueel onderzoek naar oorlogsmisdaden, hadden de paarden zich goed vermomd.



"He lul, je staat op m'n teen!"



"Dat beest herken ik. Die speelde ook mee in Sesamstraat. Da's Paard Staartjes!"

WAAROM NAPOLEON TOTAL WAR ER MOET KOMEN

Jan vroeg ex-PU medewerker, Gameking en krijgshistoricus Ruben welk tijdperk hij graag zou willen terugzien in een nieuwe Total War game.



"Oprotten met die afgelikte Middeleeuwse/Romeinse/Griekse boterham of wezens die legers vernietigen door laserstralen uit hun aars te schieten... linieformaties en musketgedonder is wat ik wil! Daarom zit ik ook zo te springen om een nieuw Napoleontisch deel in de Total War serie.

Helaas hoorde ik onlangs van Jan dat dit deel er voorlopig niet inzit. In plaats daarvan spelen de makers van Total War op safe en brengen ze deel 2 uit van Medieval Total War... BAH!!!"

VIER REDENEN

Voor de non-believers heb ik vier redenen waarom Napoleon: Total War er MOET komen:

UNITS. De verschillende soldatenklassen die werden gebruikt in de tijd van Napoleon zijn veel interessanter dan welke unit dan ook! Denk bijvoorbeeld aan maar liefst vijf soorten infanterie (voetsoldaten met musket) die werden ingezet. Elk met een totaal andere functie.

UITERLIJK. Oke, ik ben misschien een militaristische mongool maar wat is nu mooier, een barbaar met een knuppel in een berenvel of een fuselier van Wellington's coldstream guards in vol tenue? Ik weet het wel!

RESOURCE MANAGEMENT. Erg belangrijk is natuurlijk het economische gedeelte. Je raadt het al; dit was in de tijd van Napoleon tot ware kunst verheven. Om zo'n enorm leger (soms wel 200.000 man) op de plaats van bestemming - en ook nog eens in de juiste rangorde - te krijgen was een logistiek wonder waar de Romeinen nog een puntje aan konden zuigen! Om dit in een RTS setting uit te dokteren is toch veel leuker dan belastingen heffen in een schijtdorpje in Germania-inferior?

BATTLES. Maar de belangrijkste reden is natuurlijk die epische battles uit de tijd van Napoleon. De roem, de glorie, de geur van buskruit, het geschreeuw van de aanvallende cavalerie, de mist laag veroorzaakt door de 12 ponder kanonnen, die als de hand van God over het strijdtoneel zwaait... Oh nee, ik denk dat mijn broek nat is!"



De trailer van Too Human maakte mij op de afgelopen E3 al nieuwsgierig maar verraadde niet al te veel over de daadwerkelijke gameplay. Een bezoekje aan de ontwikkelstudio in Canada helderde gelukkig het een en ander op.

Een van de belangrijkste dingen die je moet weten over Too Human is dat deze game wordt ontwikkeld door Silicon Knights. Nou weet ik niet hoe jij er over denkt maar persoonlijk vind ik Eternal Darkness een van de betere Gamecube titels tot op heden. De sfeer en vormgeving van die game is uniek binnen het Survival Horror genre en maakt mij erg hoopvol over de richting die Too Human opgaat.
Ook de originele Legacy of Kain is van deze jongens afkomstig (de RPG, niet de Soul Reaver avonturen) dus men heeft aangetoond over genoeg talent te beschikken om een vette game neer te zetten. Bovendien wordt dit het eerste deel van een trilogie, dus men zet hoog in op deze franchise.

SNELLE ACTIE

In tegenstelling tot eerdere games van Silicon Knights draait het in Too Human voornamelijk om snelle actie. Wel overeenkomstig met eerdere titels is de tijd en moeite die in de vormgeving wordt gestoken.
Er is gekozen voor een science-fiction setting met sterke invloeden van de Noorse mythologie. Dit is terug te zien in de personages en hun wapens en uitrustingen, evenals in de sfeervolle werelden.
De soldaten hebben hightech harnassen aan en zwaaien met futuristische slagwapens. Denk hierbij aan geavanceerde zwaarden, staven en verschillende soorten hamers. Ook krijg je meerdere vuurwapens tot je beschikking en zul je zelf moeten bepalen in wat voor soort aanvallen jij je wilt specialiseren.
Een leuk detail is dat je nieuwe items vindt door vijanden te verslaan, en dus à la World of WarCaft in bepaalde levels kunt gaan jagen voor een onderdeel van een harnas dat jij compleet probeert te krijgen.

EIGEN THEMA

Net als de vormgeving van de personages zijn ook de werelden uniek en hebben deze een geheel eigen vibe. De stad Aesir dient als centraal punt vanaf waar je de verschillende levels bezoekt, ieder met een eigen thema. Zo heb je de Ice Forest, World Serpent en Land of the Undead levels, waar sci-fi en fantasie elkaar ontmoeten. Iedere wereld wordt bewoond door een bepaald soort vijand. Zo heb je onder andere Dark Elves, Trolls en Goblins, die allen als mechanische wezens door het leven gaan.
Dankzij de gloednieuwe Unreal engine zijn alle levels gevuld met gedetailleerde textures die glinsteren in de krachtige belichting. Zelfs de gekleurde lichtsliertien die achter de wapens aan slepen, ogen next gen.
De camera verdient ook een vermelding aangezien deze zijn eigen weg kiest en zich aanpast aan jouw speelstijl. Je hebt dus nooit de controle over het camerastandpunt maar voor zover ik daar nu iets

SILICON KNIGHTS • MICROSOFT GAME STUDIOS • MICROSOFT • TEL: 020-5001005 • WWW.SILICONKNIGHTS.COM


Prachtig zwaard maar je wilt niet weten wat 't steeds voor moeite kost om dat ding in z'n Fiat Pandaatje te krijgen...

"ALS SILICON KNIGHTS DE KOMENDE MAANDEN DE ZAAK NETJES WEET AF TE RONDEN, BEN IK VERKOCHT."

over kan zeggen, lijkt dit systeem prima te werken en levert 't ook nog eens mooie shots op tijdens het spelen.

SPECTACULAIR

De besturing is zo simpel mogelijk gehouden. Je loopt met de linker analoge knuppel terwijl je met de rechter de richting van jouw aanvallen aangeeft. Door een bepaalde richting ingedrukt te houden voer je combo's uit. Met de schouderknoppen bedien je de vuurwapens, die automatisch op de vijand mikken.


Heb geen medelijden, zei de sergeant nog. Denk maar dat 't Rita Verdonk is.


De stille getuigen van een barbecue met onbeperkt spareribs eten.


Ineens kreeg ie er spijt van dat ie zo spontaan gezegd had: 'ja, ik heb ook zin en jij mag bovenop'.

\+ Online co-op mode met vier man! Geweldige graphics.

− Mogelijk niet genoeg combo's? Animaties lopen niet altijd vloeiend over.

Door combopunten op te sparen kun je gebruik maken van speciale aanvallen die erg spectaculair zijn. Zo kun je een vette combo uitvoeren, daarna je zwaard in de grond rammen waardoor een enorme wolvenkop naar bovenkomt en vervolgens met beide vuurwapens een salvo in alle richtingen lossen. Geloof me, na deze actie staat er geen vijand meer overeind.

MULTIPLAYER

Naarmate je personage sterker wordt, krijg je nieuwe aanvallen en kun je voor bepaalde specialisaties kiezen. Dat is maar goed ook want hoe vet de demo ook was, wat meer diepgang en variatie kan nooit kwaad.

Het belangrijkste aspect van Too Human is naar mijn mening de multiplayer, die zich beperkt tot coöperatieve gameplay. Je kunt de levels met z'n vieren tegelijk online doorwerken wat gezien de functionaliteit van Xbox Live natuurlijk geweldig gaat worden. Samen ouwehoeren terwijl jij een vijand uit de lucht schiet die een vriend van jou daar net naar toe sloeg, doet het 'm wel lijkt mij.

De levels veranderen overigens dynamisch en passen zich aan (net zoals de camera) aan de manier waarop jij speelt. Dit betekent niet dat er meer vijanden staan maar dat er echt andere events worden geactiveerd. Dit geldt voor zowel de on- als offline gameplay.

VERKOCHT

De soms nog onafgewerkte animaties en beperkingen van de demo terzijde, denk ik dat Too Human een belangrijke rol gaat spelen aan het eind van het jaar. De Xbox 360 kan wel een aantal sterke co-op games gebruiken, en als Silicon Knights de komende maanden de zaak netjes weet af te ronden, ben ik verkocht.


Meisje blond, meisje blond: ik hinkel heen en weer en schiet wat in het rond.

IN GESPREK MET... DENNIS DYACK CEO SILICON KNIGHTS

De grote baas bij Silicon Knights is Dennis Dyack. Ooit had ik hem aan de telefoon om 'm enkele vragen te stellen over een voorgaand meesterwerk: Eternal Darkness. Ditmaal kreeg ik de gelegenheid om eens rustig met hem rond de tafel te zitten en het uitgebreid over Too Human te hebben.



Ik zal je niet lastig vallen met een standaard vraag-en-antwoord tekstje. We zaten ook eigenlijk meer te ouwehoeren dan systematisch een aantal vragen af te werken.

Ik was vooral benieuwd waarom ze ditmaal voor een echt actiespel hebben gekozen, in tegenstelling tot hun eerdere titels.

Dit is simpelweg zo gelopen omdat ze het leuk vinden om eens iets nieuws te proberen. Maar Dennis had ook het idee dat de trage start van Eternal Darkness bepaalde mensen afschrok. Ditmaal dus meteen knallen en rammen. Dyack wees mij nog wel op de Cyberspace levels die, in tegenstelling tot wat de naam doet vermoeden, juist een natuurlijk uiterlijk hebben en draaien om het ontdekken van de omgeving. Deze zullen de actie georiënteerde levels onderbreken.

TE SIMPEL

Dyack maakt zich ook geen zorgen dat de actie te simpel is en wees mij nogmaals op de vele manieren om een en hetzelfde level te doorlopen. De mogelijkheid om vijanden één voor één kapot te hakken of met een reusachtig geweer tegelijk op te blazen verandert alles.



Wel was ik zo vrij om hem te wijzen op de animaties die ik niet altijd even mooi op elkaar vond aansluiten. Een beetje het Path of Neo effect. Dennis vertelde dat ze een afweging hebben moeten maken tussen het netjes aan elkaar plakken van alle animaties of het onmiddellijk reageren als je een nieuwe actie start. In dit geval kiest Silicon Knights dus voor optie twee. Ik begrijp deze afweging wel maar op het moment dat Ninja Gaiden en snel reageert en alle animaties vloeiend aan elkaar plakt, heb ik toch hoge eisen op dit gebied. Gelukkig wist Dennis mij gerust te stellen dat de actie in de uiteindelijke versie om te watertanden zal zijn.

ZO, DA'S SNEL!

Bij het ontwikkelen van een game schakelen ontwikkelaars regelmatig de hulp in van externe bedrijven om te helpen met de aspecten waar zij niet zo veel kaas van hebben gegeten.

In dit geval is dat de actie, een element dat voor het eerst in een game van Silicon Knights de hoofdrol speelt. Iedereen wilde graag dat de bewegingen zo realistisch en professioneel mogelijk overkomen. Dan rest je slechts één mogelijkheid... motion capturen!



Als modellen voor de personages regelden zij de jongens van Fast, die gespecialiseerd zijn in verscheidene vechtsporten en zelfs wereldkampioenschappen winnen in hun disciplines.

Een belangrijke rol speelt de sport Kali en Escrima; verschillende namen voor het afranselen van iemand met twee stokken.

Ik weet een klein beetje hoe deze Filippijnse krijgskunst in elkaar steekt omdat Escrima een optie was bij een andere vechtsport die ik beoefende. En geloof me, de gasten van Fast zijn onwaarschijnlijk goed.

Op de foto ziet het er een beetje knullig uit maar dat zou ik maar niet tegen ze zeggen.

VOOR NIEUW



Woon je in België en wil je een abonnement op Power Unlimited, bel dan: 02-5564140 of mail partnerpress@ampnet.be. Deze aanbieding geldt voor Nederland. De abonnementsaanbieding voor België bedraagt € 39,6

MELD JE AAN VIA WWW.POWERUNLIMITED.NL, VUL DE KAA

E ABONNEES

OF

POWER UNLIMITED CAP VOOR NIETS!



POWER UNLIMITED
HET GROOTSTE GAMESMAGAZINE VAN DE BENELUX

VIG CARD

EXCLUSIEF VOOR ALLE ABONNEES!
KIJK OP WWW.POWERUNLIMITED.NL/VIGCARD



Ben je abonnee van Power Unlimited, dan ben je in bezit van deze exclusieve VIG card. VIG staat voor Very Important Gamer, wat je als abo van PU natuurlijk automatisch bent. Tof hè, maar wat heb je er eigenlijk aan?

KORTING

Gamen is leuk maar zeker niet goedkoop. Daarom hebben we voor het lopende jaar supervette kortingen voor je weten te regelen. Met deze VIG card krijg je namelijk bij alle Free Record Shop filialen in Nederland: **1 x per maand €7,50 korting op een game naar keuze (vanaf €47,99) en let ook (± 1 x per kwartaal) op de speciale actie voor een extra vette korting op hardware/accessoire(s).**
Het maakt dus niet uit op welk systeem je je spellen speelt want de kortingen gelden voor alle games op alle platformen.
Koop je per jaar vier games met je VIG card, dan heb je je abonnement er al uit!
En natuurlijk gaan we kijken of we nog meer leuke dingen met deze PU-pas kunnen doen, check steeds de PU of www.powerunlimited.nl voor de acties.
De Power Unlimited VIG card is heel 2006 geldig. Ben je nog geen abonnee, meld je dan snel aan want ook alle nieuwe abonnees krijgen de pas thuisgestuurd!

* De pas is niet geldig in combinatie met andere acties / aanbiedingen

voor een jaarabonnement en is niet mogelijk in combinatie met een welkomstgeschenk.

RT IN, OF BEL 0800-2266637 (ABONNEREN)

7 DAGEN PER WEEK VAN 09.00-21.00 UUR



TITAN QUEST

Waar kun je beter een pers-event organiseren ter ere van een game die zich afspeelt in de klassieke oudheid dan in Athene? Op uitnodiging van THQ trok Jan zijn toga aan voor een hands-on speelsessie onder de Griekse zon.

Ook al heb je het spel nog nooit gespeeld, een beetje gamer met historisch besef kent Diablo (I en II). Van deze wereldberoemde hack & slash RPG van Blizzard gingen miljoenen exemplaren over de toonbank. Meestal wordt zo'n succes gevolgd door tientallen klonen maar gek genoeg bleef dergelijk kopiegedrag op grote schaal uit. We kennen natuurlijk Divine Divinity, Dungeon Siege en Sacred maar dan heb je het wel zo'n beetje gehad. Dit tot grote spijt van Brian Sullivan, een enorme Diablo fan, en de grote man achter Titan Quest...

COMPROMIS

Sullivan was een van de oprichters van Ensemble Studios en een van de drijvende krachten achter Age of Empires I en II. Daarna wilde Sullivan dolgraag een RPG maken vol mythische monsters en epische fabels. Dat idee stond Microsoft (inmiddels eigenaar van Ensemble) toentertijd niet aan en als compromis mocht hij Age of Mythology maken. Toch bleef Sullivan plannen voor een RPG koesteren en hij verliet Ensemble om zijn eigen studio Ironlore te beginnen. Dat was zo'n vijf jaar geleden en in die tijd ontstonden ook de eerste plannen voor Titan Quest.

VAN ATHENE TOT PEKING

Inmiddels is de game bijna af en heb ik het spel twee dagen lang kunnen spelen in een van de hipste hotels van Athene. Het eerste dat opvalt is dat de game qua uitvoering, zoals verwacht, veel lijkt op Diablo II. De setting is echter totaal anders. Geen Middeleeuwse fantasy, nee, Titan Quest is ingebed in de klassieke oudheid. Ironlore vond 'alleen' Griekenland echter een beetje karig en dus bezoek je naast de oude Grieken ook Egypte en Perzië. Maar ook daar stopt het niet; het mysterieuze China is het vierde rijk dat je aandoet en wanneer je de Chinese monsters en fabels voorgeschoteld krijgt, heb je er al een dikke 15 à 20 uur speeltijd opzitten.



ATHENE TIP 1: ACROPOLIS

Naar Athene gaan en de Acropolis missen, is net zoiets als Parijs bezoeken en de Eiffeltoren overslaan. De enorme tempel ter ere van Godin Athena is de pittige klim meer dan waard. Je hebt bovendien een magnifiek uitzicht over de stad.

VISUEEL HOOGTEPUNT

Ieder rijk is prachtig vormgegeven en onderverdeeld in talloze regio's vol ondergrondse tempels, woestijnen, paleizen, ruïnes, bossen, kampen, dorpen, havens, moerassen en ga zo maar door. De speelwereld oogt aanvankelijk wat conventioneel, zeker in vergelijking met een titel als Oblivion, maar schijn bedriegt. Zit je met je neus bovenop je monitor dan openbaart de grafische rijkdom zich direct. De wuivende, hangende tuinen van Babylon, het prachtige schaduwspel in het ondergrondse labyrint van de Minotaur, de bibliotheek van Alexandrië... stuk voor stuk prachtig gemaakt. Visueel hoogtepunt is de complete zijderoute die je als speler aflegt om uit te komen op de Chinese Muur, alwaar een groot deel van je queeste zich afspeelt.

BLIZZARD SCHOOL

Titan Quest is een echte hack & slash RPG uit de Blizzard school. Met de linker muisknop doe je een attack move. Hou de knop ingedrukt, en je blijft aanvallen.

Je hebt twee wapensets waartussen je vliegensvlug kunt wisselen; bijvoorbeeld dual-wielding bijlen voor close combat en een magische staf of een pijl en boog voor range attacks.

Het inventory systeem, de rode potions voor health, de blauwe voor energie en het upgraden en uitbouwen van je uitrusting is bekende stuff, maar werkt nog steeds als een tiet.

Toch innoveert Ironlore wel degelijk. Zo kies je bij aanvang geen klasse maar beslis je gaandeweg in de game wat je precieze voorkeuren zijn.



"Vette problemen, ik had 't kunnen weten. Waarom moest ik dan ook zo nodig de zwarte piste nemen?"



Terwijl de kopgroep streed om de bolletjestrui, werd onderin door de achterblijvers getracht een bus te vormen.

MEESTERLIJK

Al snel vergaar je ervaringspunten die je verdeelt over Strength, Dexterty en Intelligence als basisattributen. Echt interessant is het uitbouwen van je skills, onderverdeeld in verschillende Mastery disciplines. In totaal zijn er acht verschillende Mastery typen zoals bijvoorbeeld Warfare, Nature, Storm, Rogue, Earth en Fire. Je kunt er uiteindelijk twee kiezen om je personage mee uit te bouwen.
Hierbij ben je minder rigide gebonden aan skills dan je zou denken. Zo kun je een Melee held of heldin creëren die tegelijkertijd veel magie gebruikt. Of een Rogue die veel Minions oproept om aan zijn zijde te knokken.
Ook de manier waarop je diverse skills binnen een Mastery discipline ontwikkelt is velerlei. Zo kun je zowel horizontaal als verticaal punten verdelen. Wil je zo snel mogelijk de beste skills krijgen dan verdeel je punten in de hoogte. Hierdoor stijgen automatisch ook je basisattributen. Wil je gaandeweg sterker worden en bestaande skills meer en meer uitbouwen, dan verdeel je punten in de breedte. Skills die je zo ontwikkelt, blijven hun waarde behouden.
Stel, je gaat voor Fire Mastery dan kun je bijvoorbeeld vuurballen uit je staf toveren. Deze vuurballen kun je groter maken, drievoudig uitspuwen, hun doel laten volgen (de klassieke oudheid variant op de hittezoekende raket), uiteen laten spatten in een grote vuurzee, een grote cirkel van vuur oproepen en ga zo maar door.

DIABLO KILLER

Tussen alle Middeleeuwse fantasy RTS games en RPG's lijkt Titan Quest een frisse, kleurrijke game te worden die de klassieke oudheid fraai laat herleven. De gameplay is een tikje old school maar prachtig uitgewerkt met hedendaagse techniek.
Bovendien werkt de formule, zeker met de innovaties van Ironlore, nog altijd prima. Na Blizzard's hakfestijnen is er geen enkel ander spel geweest dat aanspraak heeft kunnen maken op de titel Diablo killer. Titan Quest is de eerste game die ik daar serieus toe in staat zie...





Op zoek naar het mysterie van de gestolen lullen.



Wat begon als een onschuldig zoenspelletje (Valentijn, Valentijn, wil jij m'n vriendje zijn?) ontaardde in een ordinaire ruzie.

ATHENE TIP 2: TRADITIONEEL ETEN



In Athene kun je heerlijk traditioneel Grieks eten wat zich nog het best laat omschrijven als een Griekse variant op de Spaanse tapas. De heerlijke mix van vlees, vis en diverse salades smaakte hemels... behalve voor sommige THQ medewerkers die het schaa[illegible] appelmoes, patat met mayonaise en c[illegible] erwten node misten. Cultuurbarba[illegible]

ATHENE TIP 3: BABY-O-BAR

Hilariteit alom! Nadat het officiële persgebeuren achter de rug was, werd het Atheense nachtleven verkend. Nu heb ik heel wat meegemaakt maar nog nooit ben ik in georganiseerde vorm naar een stripclub geweest.
THQ dropte de bus vol nietsvermoedende gamejourno's bij de Baby-O Bar alwaar diverse strakke dames hun paaldanskunsten tentoonspreidden. Een enkeling liet zich verleiden tot een (betaalde) lapdance. Ik weet niet wat leuker was; de batterij sexy dames op het podium of de vele ongemakkelijke gezichten van het grootste deel van de aanwezige gamespers.



Jan staat iets gebukt omdat hij niet de grootste lul op de foto wil zijn.

JAN

UNREAL TOURNAMENT 2007

VERWACHT: Q4 2006

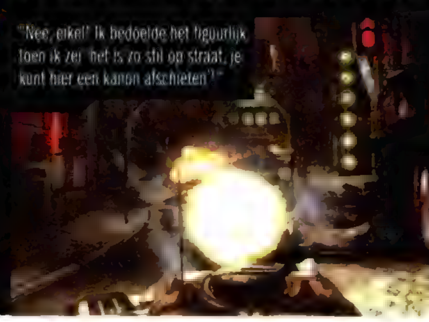


Of Unreal Tournament 2007 nu wel of geen launchgame wordt voor de PlayStation 3, het zal me gevoeglijk aan mijn reet roesten... als de game maar wel dit jaar uitkomt!

Epic verraste vriend en vijand op de afgelopen E3 door Unreal Tournament 2007 te tonen tijdens de PS3 presentatie van Sony. De beelden waren waanzinnig mooi en de details bizar. Het ingame beeld werd stil gezet en Tim Sweeney, Mr. Epic himself, draaide de camera 360 graden in de rondte. Dit alles om te laten zien dat het toch echt niet nep was, wat men ons showde.
Het was dus wel nep... althans de waanzinnig mooie beelden die getoond werden, hadden niets met een PlayStation 3 te maken. Inmiddels is namelijk uitgelekt dat de Unreal demo draaide op een high-end PC met twee krachtige 3D kaarten, geprikt in een dik SLI moederbord. Neemt niet weg dat ik het niet onmogelijk acht dat er straks wel degelijk een PS3 versie komt die er zo bizar mooi uitziet als die demo van een jaar geleden, maar hopelijk blijven ons dergelijke toneelstukjes in de toekomst bespaard.

IJZERSTERK

Dit alles neemt niet weg dat ik Unreal Tournament erg hoog heb zitten. Ik speel nog wekelijks UT 2004.


"Nee, eikel! Ik bedoelde het figuurlijk toen ik zei 'het is zo stil op straat, je kunt hier een kanon afschieten'!"

EIPC GAMES • MIDWAY • CONTACT DATA • TEL: 0318-505464 • WWW. UNREALTOURNAMENT2007.COM


Ineens besette hij dat slechts bij een kwart van alle mannen de linker en rechter teelbal zich op exact dezelfde hoogte bevinden.


Op last van de politie moest je in een rechte lijn over de witte streep lopen. Hij werd er van verdacht iets te veel molotov cocktails te hebben gebruikt.


En z'n moeder was nog zo trots op 'm toen er als advies bij z'n beroepskeuzetest uitkwam dat ie een hele toegewijde bejaarden-verzorger zou kunnen worden.

Ik vind het een van de allerbeste deathmatch games ooit gemaakt. Vooral de Onslaught mode die bij de 2003/2004 versies zijn intrede deed, heb ik helemaal kapot gespeeld.
Tegelijkertijd hebben andere (online) multiplayer shooters de afgelopen jaren flinke vooruitgang geboekt. Termen als groter, dieper, uitgebreider, tactischer etc. zijn haast clichés geworden. Unreal Tournament 2007 is eveneens ambitieus. Toch willen de makers niet te veel morrelen aan het ijzersterke concept dat reeds staat als een huis.

REUZENSPRONG

Grafisch is UT 2007 een reuzensprong voorwaarts. De graphics staan bijna niet meer in verhouding tot de werelden en personages van de vorige delen. De karaktermodellen huisvesten bijvoorbeeld tussen de vijf en zes miljoen polygonen (neem maar van mij aan dat dat veel is), en dat levert de mooiste ingame characters op die je ooit hebt gezien.
De nieuwe techniek zorgt er bovendien voor dat de maps gigantisch zijn en bovendien tot hun strottenhoofd vol zitten met detail.
Daarbij is het science-fiction thema nog steeds aanwezig, maar dit is wel wat breder getrokken. Zo knok je in steden die ogen als een verwoest Tokio in de nabije toekomst, maar vinden shootouts ook plaats in enorme groene heuvellandschappen vol ruïnes uit vervlogen beschavingen.

VOLZINNEN

UT 2007 legt de lat qua A.I. torenhoog. Zo kun je bots deze keer in offline mode met je stem commando's geven! Dit gaat bovendien verder dan 'attack', 'retreat' of 'destroy'. Volledige volzinnen kunnen we tegemoet zien, waarbij je bijvoorbeeld een, door de computer aangestuurde, teammaat waarschuwt voor een sluipschutter boven op een toren of navraag doet over de aanwezigheid van vijanden in een bepaalde grot. Epic ontwikkelt een universele "template" waarbinnen al deze commando's en communicatie besloten moet liggen.

VOERTUIGEN & WAPENS

De meeste bekende voertuigen en wapens uit UT 2004 zijn weer van de partij, al zijn er wel de nodige vernieuwingen en aanpassingen. Zo stuurt de Goliath tank nog steeds zwaar maar wel een stuk soepeler en hebben alle voertuigen een aangepaste look. Ook kennen sommigen voertuigen meerdere mounted guns voor close & far range combat.
In totaal zijn er achttien verschillende typen land- en luchtvoertuigen en ze zullen een grotere rol spelen dan ooit, al was het alleen maar omdat de maps vele malen groter zijn.
Luchtvoertuigen zijn sneller en soepeler te bedienen en sommige wapens maken gebruik van een camera zodat je via picture in picture je raket kan volgen... en je vijand op afstand aan stukken geblazen ziet worden.

MASSIVE

UT 2007 moet een flinke singleplayer kennen met een heuse verhaallijn. Het is weliswaar veel meer dan een verkapte tutorial maar moet toch vooral beschouwd worden als een opwarmertje voor de intense groepsgevechten online of met bots, want daar draait het uiteindelijk toch om.
Naast de bekende spelmodi, waarbij voertuigen nu ook voor DM en TDM steeds belangrijker worden, is mijn oog met name gevallen op Unreal Warfare. Dit onderdeel kruipt bijna richting Massive Multiplayer aangezien de maps voor dit speltype ongeveer drie keer zo groot zijn als de grootste maps uit het Onslaught speltype.
Spelers kiezen hier een van de acht speelbare teams en voeren in hun strijd tegen andere teams Assault-achtige sub-doelen uit. Ook resource management speelt een rol, waarbij het vergaren van zoveel mogelijk controlepoints dan wel het vernietigen van de vijandelijke basis het uiteindelijke doel is.
Unreal Warfare is zo grootschalig dat teamwork vereist is. De maps zijn omvangrijk genoeg om in te verdwalen, dus specifieke taken en de inzet van voertuigen is van levensbelang.
Nu maar hopen dat Epic dit jaar met de game op de proppen komt. In ieder geval de PC versie, aangezien van de PS3 versie nog geen levende ziel werkende, ingame beelden heeft gezien...

\+ Grafisch top.
Gigantische maps.
Geavanceerde A.I.

− De PC versie moet dit jaar uitkomen maar dat is allerminst zeker

J.J. OVER UNREAL TOURNAMENT

Je bent UT of je bent Quake: die uitspraak hoor ik vaak als ik fanatieke fraggers spreek. En waar ik normaliter niets heb met dit soort fanboyisme (PS2 rulez, Cube sucks), zie ik hier wel een kern van waarheid in.
Vind je UT vet, zoals ik, dan heb je weinig met Quake, dat voel ik echt zo.
Vóór de allereerste UT verscheen, had ik weinig tot niks met multiplayer shooters. Ik knalde liever alleen. Al die vervelende gastjes die duidelijk willen maken dat ze je 'ownen'... rot toch op!
UT doorbrak dat stramien. UT stelde me in staat multiplayer gameplay via bots te simuleren. En de gameplay sloot naadloos aan op mijn ervaringen met singleplayer shooters. De actie is niet te snel, je hoefde niet als een debiel te jumpen en te strafen en de sfeer is niet al te doomy. Precies het tegengestelde van Quake, waar ik het idee heb met een stel ADHD-patiënten op speed te maken te hebben. Binnen een half uur ben ik daar helemaal doorgedraaid.
Wie weet heb je meer skills nodig om Quake te kunnen beheersen maar fok dat dan maar; ik heb geen behoefte aan een epilepsieaanval. Ik wil gewoon lekker fraggen en de A.I. steeds een graadje hoger instellen.
Daarom staat tot op de dag van vandaag UT op mijn laptop zodat ik tijdens een verloren uurtje op trip of vakantie alle ellende van me af kan schieten!



QUAKE VS UT: CARMACK VS SWEENEY

De Unreal versus Quake battle is meer dan een strijd tussen twee shooters. Het is een titanenstrijd tussen engines.
Bij id Software is John Carmack de man achter de engines, bij Epic is dat Tim Sweeney. Beiden stereotype PC-programmeurs met vlassig haar, grauwe koppies, dunne lijfjes en een bril. Beiden ook stinkend rijk met miljoenen dollars op de bank, maar dat terzijde.
In de regel zijn de Unreal engines net wat vaker verkocht dan de Quake of Doom engines. Vooral de UT 2003 / UT 2004 engines waren enorm populair onder ontwikkelaars. Ook Xbox games lijken het over het algemeen goed de doen op Unreal techniek.
Op de next gen machines lijkt Unreal 3 vooralsnog het populairst. Prey op Xbox 360 draait weliswaar op een volledig aangepaste Doom 3 engine, maar Brothers in Arms 3, Splinter Cell: Double Agent en Gears of War trekken alles uit de kast met Unreal 3.
De bal ligt bij id. Ik ben dan ook erg benieuwd wat Carmack & co met Wolfenstein III, een game die in basis voor de Xbox 360 ontwikkeld wordt, in petto hebben...


John Carmack


Tim Sweeney

MIDWAY LINE-UP

LANGS DE GULDEN MIDDENWEG







De beelden ademden heftige klasse, terwijl de mogelijkheden van Tequilla om omgevingsobjecten in zijn strijd te betrekken interessante spelsituaties zouden kunnen opleveren. Absoluut de meest indrukwekkende game van de Midway-presentatie, ook al heb ik er niet meer dan een filmpje van mogen zien.

Jurjen gebruikte trein en vliegtuig om te reizen van Assen naar Los Angeles. Het treinkaartje betaalde hij zelf, het vliegticket werd bekostigd door Midway.

Twee jaar geleden was ik een weekje in Las Vegas. Zo tussen drank, gokken en hoeren door kwam ik ook nog eens te laat voor een belangrijke presentatie van Midway. Die was belangrijk omdat deze spellenmaker de heersende associaties met voorspelbare B-titels en gemakzuchtige vervolgen wilde doorbreken. Nieuwe franchises als Psi-Ops, NBA Ballers en The Suffering waren speelbaar. Games waar tijd, geld en liefde was ingestoken, vanuit een visie geschapen, met duidelijk potentieel.

LOS ANGELES

Zoals ik nog weet van Las Vegas kijken ze bij Midway niet op een paar centen, dus werd ik dit jaar naar Los Angeles gevlogen. In Los Angeles scheen de zon. Ik verbleef aan de Sunset Strip in Hollywood, pal tegenover het legendarische House of Blues. Hier zou Midway pas op de vierde dag van mijn bezoek een presentatie geven. Met een gebruinde schedel, een lichte kater van het zoveelste hippe feestje en een groene cocktail nam ik plaats in de zaal. Ik hoopte iets nieuws en bijzonders te gaan beleven.

TELEURSTELLING

De game Stranglehold voor de Xbox 360 was nieuw en bijzonder, maar verder was er niet veel nieuws of bijzonders te zien, laat staan te spelen. Dat heb ik als een teleurstelling ervaren.
Vanuit bedrijfstechnisch oogpunt kan ik het wel begrijpen. De huidige generatie consoles loopt op z'n einde en daarom bestaat er weinig animo om nog eens een nieuwe franchise van de grond af op te bouwen voor de PS2 of Xbox. Liever kijkt de spellenmaker even naar 'wat er nog ligt', en wat ermee gedaan kan worden (ports en sequels) om de overgang naar de volgende generatie zonder te veel financiële risico's te overbruggen.
Nog een nieuwe Mortal Kombat, een paar ports naar de PSP, sequeltje hier, sequeltje daar.
In het ongewisse midden tussen het einde van de ene generatie en het begin van de volgende speelt Midway op safe.
Ik nam nog een slokje van mijn cocktail, en haalde mijn schouders op.

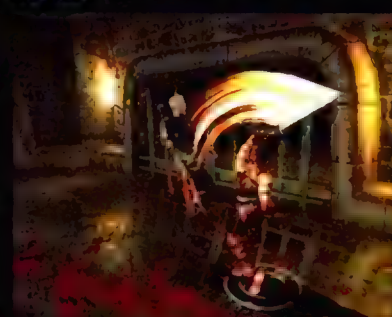
GEZIEN: STRANGLEHOLD (PS3 / XBOX 360/ PC)

Oké dan. De Midway-jongens die ons eerder het sterke Psi-Ops brachten, werken nu aan Stranglehold, een soort van vervolg op de 'Hong Kong'-actiefilm Hard Boiled.
Dat doen ze niet alleen: John Woo (regisseur van Hard Boiled en bedenker van de vertraagde gevechten die tegenwoordig in vrijwel elke hippe actiefilm of game een rol spelen) zal mede zijn creatief stempel op de game zetten, terwijl de beeltenis van acteur Chow Yun-Fat voor de rol van hoofdpersonage Inspector Tequila wordt gebruikt.
Wat je kunt verwachten: veel mannen die met vurende pistolen door de lucht zweven en andere acrobatische hoogstandjes, veel brekend en rondspattend glaswerk, beeldvullende explosies en verwoestbare omgevingen die ook werkelijk verwoest blijven als de rook is opgetrokken.



GEZIEN: MORTAL KOMBAT ARMAGEDDON (PS2 / XBOX)

Gezien het aanhoudende succes van de serie, was het geen verrassing dat er een nieuwe Mortal Kombat werd aangekondigd. Middels enkele gameplay-filmpjes werd duidelijk gemaakt wat we van Armageddon kunnen verwachten.



Vrijwel alle oude en een hele hoop nieuwe vechtersbazen doen mee aan de één-tegen-één-gevechten, terwijl er verregaande mogelijkheden zijn om eigen personages te maken. Leukste nieuwigheidje is om combinaties van fatalaties te maken, bijvoorbeeld door eerst iemands' armen af te rukken, dan het vlees van zijn gezicht te branden, vervolgens zijn hart eruit te trekken en tenslotte zijn benen af te kappen.
Verder biedt Armageddon wederom de mogelijkheid om online tegen andere spelers te vechten, en is ook de treurig slechte Konquest

2006



mode uit Deception terug. Die laatste modus zag er dit keer trouwens helemaal niet zo slecht uit, zodat dit als totaalpakket voor de MK-fanaat waarschijnlijk wel de moeite waard gaat worden.





GESPEELD: NBA BALLERS: PHENOM (PS2 / XBOX)

De eerste NBA Ballers is een hit geworden en dan moet er natuurlijk een vervolg komen. Dit keer wordt er niet alleen één-tegen-één maar ook twee-tegen-twee gespeeld, terwijl de uitbundige, niet geheel realistische maar wel lekker smeuïge dunks nog steeds het spel bepalen, met meer mogelijkheden dan de vorige keer om je tegenstander te dollen.
Naast de gebruikelijke wedstrijdjes is dit keer ook een soort van 'open wereld' toegevoegd, waarin je als talentvolle jongeling met een basketball door de straten van Los Angeles loopt om geld te verdienen en carrière te maken.
Afgaande op de nog niet voltooide versie die ik speelde wordt dit een beperkt en onlogisch opgezet avontuur. Je hebt erg weinig bewegingsruimte, de adventure-elementen zijn knullig en het voltooien van missies op een Dance Dance Revolution-achtige manier (met van die pijltjes die door het beeld schuiven) sluit niet echt aan bij de sfeer van het spel.
Het basketballen zelf is echter dik in orde en de zeer verregaande mogelijkheden om je eigen personages te scheppen krijgen van mij ook een goedkeurend knikje.





GESPEELD: SPY HUNTER: NOWHERE TO RUN (PS2 / XBOX)

Dit semi-vervolg op Spy Hunter 2 moet ongeveer tegelijk uitkomen met de eerste Spy Hunter-film, in de zomer van 2006.
De helft van de tijd bestuur je de Interceptor, een auto die kan transformeren in een motor. Als het asfalt in het water loopt, verandert dit voertuig in een boot. Je kunt zowel met de auto, de motor en de boot schieten op andere voertuigen, waaronder helikopters.
De andere helft van de game loop je met een digitale versie van Dwayne Johnson (beter bekend onder zijn artiestennaam 'The Rock') langs lineaire routes, vol met vijanden die om hoeken en achter kisten schuilen. Deze vijanden kun je met vuurwapens uitschakelen, maar het is een stuk leuker om



ze van dichtbij vast te pakken en op best wel grappige manieren op een pak rammel te trakteren, bijvoorbeeld met typische worstelmoves en combo's, of door ze ergens doorheen of tegenaan te smijten.
Verwacht geen hogere kunst, maar een simplistisch schiet-en-knokspel voor de Panorama-lezende zaterdagavondgamer.

GESPEELD: RAMPAGE TOTAL DESTRUCTION (NGC / PS2)

Ik vond de oude Rampage-spelletjes in de speelhal al wat te eendimensionaal, maar heb ze toch niet zonder plezier gespeeld. Dingen kapot maken is gewoon leuk, klaar. Na het spelen van games als Black en Burnout is mijn destructieve verzadigingsgrens echter een stuk hoger komen te liggen, en toen bleek deze halfslachtige update van het oude Rampage niets meer te bieden wat het de moeite waard maakt.
Een rampzalig slecht idee, om dit achterhaalde spelletje nog eens in deze vorm uit te brengen.



ANDER NIEUWS

Onder de noemers **Mortal Kombat: Unchained**, **NBA Ballers: Rebound** en **Rush PSP** (voorlopige titel) komen drie van Midway's populairste franchises naar de PSP. Midway zal in 2006 ook nog een game voor de Revolution uitbrengen. Ze wilden niet zeggen wat voor game, laat staan wat de titel ervan wordt.
Er bestaat ook een kans dat Stranglehold wordt uitgebracht op de Revo, maar dan wel later dan de versies voor de andere next gen systemen. Pfff, krijgen we dat weer.
De ghetto-gangstergame **Fear & Respect** is gecancelled. Midway heeft nog wel plannen om op andere manieren samen te gaan werken met Snoop Dogg (die ken je wel) en John Singleton (regisseur van Boyz n the Hood).
Midway is afgedaald naar de schatkamer van het bedrijf en vond daar vijf speelhalklassiekers om het aanbod van zulks via Xbox Live Arcade te versterken. Het betreft **Defender**, **Paperboy**, **Root Beer Tapper**, **Cyberball** en **Mortal Kombat 3**.
Daarmee is de eerste Mortal Kombat op een next gen een feit, maar natuurlijk is ook al een MK in de maak die de kracht van de hardware wél eer aandoet. (zie screen)



LOST MAGIC



"Leuk, al die rollenspelletjes waarbij je simpelweg je magische spreuken uit een menuutje kiest", moeten ze bij Taito gedacht hebben, "maar wij gaan het anders doen!" In Lost Magic hanteer je je stylus namelijk als een echte toverstaf.

Sierlijk beweeg je jouw stokje over het onderste scherm om krachtige spreuken (meer dan 350) los te laten. Teken een S-symbool en het hoofdfiguurtje tovert een krachtig ijsschot of je tekent een dakje (zoals je op een simpel huisje zou schetsen) en er schiet een vlam uit zijn toverstaf.
Het is erg leuk om al krabbelend op je DS schermpje magische spreuken los te laten op je tegenstanders en bovendien werkt het gemakkelijk en hoef je niet zo'n pietje precies te zijn tijdens het 'toveren'. Als je tekening ook maar een beetje lijkt, registreert het spel het als een toverspreuk. Teken je daarentegen 'perfect' dan zal de spreuk een stuk krachtiger zijn.
Terwijl het onderste scherm erg inventief gebruikt wordt, is het bovenste scherm nogal statisch ingericht, maar wel op een erg overzichtelijke en prettig werkende manier. Hier vind je een handige plattegrond van het speelveld, informatie over geselecteerde personages, je opdracht en de tijd die je voor je missie hebt. Zoals gezegd niet bijster creatief maar wel erg praktisch.

> "HET HEEFT VEEL WEG VAN POKÉMON, MAAR DAN ZONDER DE LIEFLIJKE UITSTRALING"

NUTTIG

Lost Magic is niet echt een rollenspel zoals een Final Fantasy of een Tales of Phantasia waarbij je als speler de ruimte krijgt om de wereld te ontdekken. In plaats daarvan verplaats je je personage van punt naar punt over een landkaart. Daarbij komt het voor dat je op plekken komt waar je in een gevecht verzeild raakt of een dialoog ontstaat. Gevechten vinden plaats op een speelveld, waarbij je jouw personage voortbeweegt middels je stylus. Het lijkt allemaal heel veel op een strategiespel zoals je dat op de PC zou spelen. Zo'n spel waarin je manschappen met je muis selecteert om vervolgens een plek op de kaart aan te geven waar ze zich naar toe moeten begeven.

FRUSTREREND

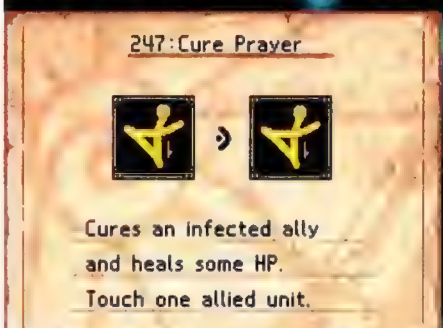
Lost Magic hanteert eenzelfde soort systeem, alleen zijn jouw manschappen door jou gevangen genomen monsters en andere schepsels een stukje minder intelligent. Je zult ze namelijk om obstakels heen moeten leiden, anders blijven ze er als een kip zonder kop tegenaan lopen. Da's behelpen dus, zeker als je bedenkt dat jouw onderdanen zichzelf ook nog eens zonder pardon in een gevecht storten als de vijand te dicht in de buurt komt.
Dit kan, met name in het begin van het spel, erg frustrerend zijn. Maar om echt ver te komen in dit avontuur zul je toch (krachtige) monsters met je mee moeten nemen.
Als tovenaar sta je aardig je mannetje maar als je wordt overspoeld door een horde monsters, heb je echt geen schijn van kans. Verzorg ze dus goed en probeer er zoveel mogelijk te vangen. Het heeft veel weg van Pokémon, maar dan zonder die lieflijke uitstraling.

IRRITANT

De preview versie die ik speelde was wat aan de korte kant en bij tijd en wijlen behoorlijk frustrerend. Ik hoop echter snel een uitgebreidere versie in handen te krijgen want het smaakte, ondanks de frustraties van (te) koppige monsters en een irritante tijdsdruk tijdens gevechten, wel naar meer.

WI-FI

Lost Magic laat je ook over het internet avonturieren. Niet dat je met verschillende mensen op pad gaat, maar je kunt je personage samen met jouw onderdanen inzetten voor een één tegen één gevecht. Het speelt zich dan af in een gebied waar enkele kristallen staan, deze dien je te veroveren zodat jouw magische krachten sneller herstellen en je dus meer en veel krachtigere spreuken los kunt laten.
Ik heb enkele gevechten geprobeerd maar verloor natuurlijk kansloos van een paar Japanners die veel verder waren dan ik. Toch werkte het, hier en daar met wat vertraging, erg goed en kan 't best spannende gevechten opleveren.

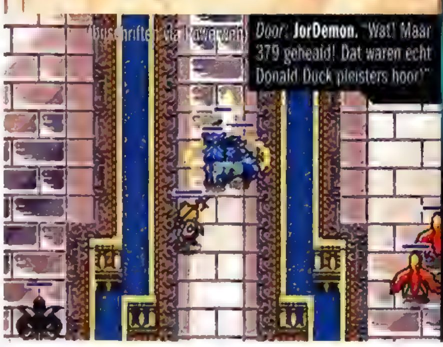






+ Toveren met je stylus, het inzetten van gevangen monsters, Wi-Fi multiplayer.

– Irritante tijdsdruk, de juiste monsters vangen, erg rechtlijnig.



(bijschriften via Powerweb) *Door:* **JorDemon.** "Wat! Maar 379 geheald! Dat waren echt Donald Duck pleisters hoor!"



Door: **Sitor.** Wat een lijntrekker zeg. (bijschriften via Powerweb)



(bijschriften via Powerweb) *Door:* **thegreg.** Waar is die vogelgriep als je 'm nodig hebt?

PC
VERWACHT: 1 APRIL 2006
SPELLBOUND • ATARI • TEL: 040-2393580 • WWW.ATARI.COM

DESPERADOS 2
COOPER'S REVENGE

John Cooper is kwaad. Kwaad omdat hij op een halfje paginaatje staat weggemoffeld. Kwaad omdat cowboygames niet populair zijn. Kwaad omdat hij zich onbegrepen voelt.

Wie heeft er als kind geen cowboytje gespeeld? Iedere jongen heeft vroeger toch een klapperpistool gehad en er op los geknald? Desondanks kunnen cowboygames in Europa al bij voorbaat op weinig enthousiasme rekenen. Ook hier bij de PU wordt dit vooroordeel in stand gehouden. Een opmerkelijke zaak. Een game is immers zo goed als het eindresultaat en het Wilde Westen kan een prima omgeving vormen voor een toffe game.
De ondertitel Cooper's Revenge heeft dan ook een dubbele betekenis: het slaat natuurlijk op de verhaallijn van het spel waarin gunslinger Cooper de hoofdrol heeft, maar ook op ontwikkelaar Spellbound die met deze game wraak neemt en zich niet van de wijs laat brengen door al die gamers met een afkeer van cowboyspellen.

TOPDOWN & THIRD-PERSON

Voorganger Desperados was een fraaie remake van Commandos, alleen dan in het Wilde Westen. De WO II setting was verruild voor drukke steden, stoffige Mexicaanse dorpjes, indianenkampen en plantages. Dit alles gegoten in een leuk spaghettiwestern verhaaltje.
Deel 2 lijkt op het eerste gezicht erg op z'n voorganger. Je kunt het spel schuin, van bovenaf bekijken en naast Cooper zijn bekenden als Doc McCow en Sam Williams van de partij. Ook doen enkele nieuwe gezichten hun intrede; zoals de indiaan Hawkeye die naast pijl en boog en een tomahawk bijl, dieren kan beïnvloeden en anderen kan helen.
Grootste vernieuwing is de mogelijkheid het spel up, close and personal te spelen... waarbij je inzoomt tot een third-person view. De camera hangt schuin achter Cooper en zijn kornuiten, vergelijkbaar met bijvoorbeeld Ghost Recon: Advanced Warfighter.

NET ALS IN DE FILM

Grafisch is Cooper's Revenge indrukwekkend en daar is de 3D uitvoering grotendeels verantwoordelijk voor.
Het switchen tussen de camerastandpunten biedt nu al tijdloos vermaak. Wanneer je inzoomt in derde persoon controleer je bovendien het personage in kwestie direct en kun je zelf mikken en schieten. [illegible] je in [illegible] shots te maken om echte filmische shootouts uit te voeren zoals de bekende Clint Eastwood showdowns van weleer.
Erg handig is mogelijkheid om quick actions uit te voeren waardoor het pauzeren van de game tot het verleden behoort. Ook het in de wachtrij zetten van specifieke moves van de verschillende personages, zorgt voor een meer gestroomlijnde gameplay.
Gameplay die divers is, want er zijn deze keer tientallen mogelijkheden om je door netelige situaties heen te knokken.

LOBBY

Nu Commandos met Strikeforce de volledige overstap van tactisch plannen naar een first-person shooter heeft gemaakt, is het goed te zien dat Desperados 2 het beste van beide werelden met elkaar combineert. Je kunt straks de complete game vanuit het 'traditionele' topdown spelen, dus gamers die niks met shooters hebben, komen evengoed volledig aan hun trekken. Het is echter juist de combinatie die deze game zo speciaal maakt en die ervoor zorgt dat ik vanaf heden een cowboy lobby binnen de PU ben begonnen om deze game een hart onder de riem te steken.


"Ai, daar heb je die kippenneuker weer. Ben ik effe blij dat ik een haas ben."


De trein zou pas uren later arriveren vanwege een kapotte bovenleiding.

+ Cowboys zijn wel cool.
− ...alleen weten heel veel mensen dat nog niet.

PLAYSTATION 2
VERWACHT: MEI 2006
POLYPHONY STUDIOS • COLUMBIA TRISTAR • TEL: 035-6256720 • WWW.PLAYSTATION.CO.UK

TOURIST TROPHY

Het is zelden dat ik een preview al in het intro kan afhandelen: Tourist Trophy is Gran Tursimo 4 op twee wielen. En dan weet je eigenlijk alles wat je moet weten!

Door ons afgetapt gesprek op het hoofdkwartier van Polyphony Digital te Japan, vlak voor de E3 van vorig jaar.

Takamasa Shichisawa (trouw medewerker Polyphony): "Zo, Gran Turismo 4 is klaar, Yama-san. Mag ik nu mijn droomwens laten uitkomen? Ik heb altijd hard voor je gewerkt."
Yamauchi (grote baas): "Nee hè, toch niet weer hè. Kom je nu opnieuw aanzetten met die zielige tweewielertjes van je! Wie zit daar nu op te wachten? Polyphony staat voor vier wielen, punt uit. We hebben belangrijkere dingen te doen. De online add-on voor GT4 bijvoorbeeld. En Kuturagi-san wil dat de launch van de PS3 opgesierd wordt met een nieuwe GT. Heb je op de E3 de reacties op ons PS3-filmpje niet gehoord? Dat is wat het volk wil. Tweewielers. Duh! Je moet er een stom leer pak voor aan en je gaat er alleen maar mee op je bek."
S: "Ik vind het niet eerlijk! Ik werk jaar in jaar uit m'n reet eraf voor die stomme autootjes van je, en je had me al bij de eerste GT beloofd dat als ie klaar zou zijn, dat ik dan aan mijn eigen project mocht gaan sleutelen. Nou, we zitten nu al bij GT4! Of je laat me mijn gang gaan, of ik loop over naar Microsoft!"
Y: "Ho, ho, niet zo dramatisch. Je hebt het nu wel over de 'duivel' hè. Oké, omdat je zo aandringt. Je krijgt tien maanden van me. Meer niet. Tien maanden voor een GT op twee wielen. En pas op, ik wil dezelfde klasse zien als in mijn GT! Je gaat niet mijn naam verneuken!"
S: "Wees niet bang. Ik port alles rechtstreeks van GT4 en haal dan overal twee wielen af!"
Y: "Dat pikt de gamer nooit, oetlul. Je hebt toch wel eigen ideeën? Zeg me niet dat dit alles is wat je na al die jaren bedacht hebt..."
S: "Oké, oké, ik dacht je blij te maken. Tuurlijk zullen er verschillen zijn. Je kunt bijvoorbeeld geen motoren kopen in de Career mode, die moet je unlocken. Je kunt je motoren ook anders customizen dan in GT4 en, heel belangrijk, de coureur speelt echt een rol. Die kun je een eigen rijstijl meegeven aangezien het meebewegen bij motorracen net zo belangrijk is als het sturen. En je kunt verschillende strakke leren pakjes aantr..."
Y: "Hou op over dat leer, ik word onpasselijk."
S: "Natuurlijk blijft het raamwerk hetzelfde. Ik heb immers maar tien maanden. Zo moet je licenties halen om aan challenges mee te kunnen doen waarmee je weer motoren kunt winnen zodat je weer aan andere races kunt meedoen. De menu-opbouw laat ik ook hetzelfde, terwijl ook veel circuits worden overgenomen, aangevuld met een setje nieuwe tracks."
Y: "Hmmm..."
S: "En er komen een kleine honderd top-motoren in, zoals Yamaha TW225E '05, Suzuki GSX 1300r, Kawasaki Ninja ZX-10r '05. Wie wil daar nu niet op rijden?"
Y: "Eeeh, ik!"


Dergelijke verlichting geeft me altijd het idee dat ik tegen een trosje aambeien zit aan te kijken.


"Ik rij al een half uur rondjes maar dat adres klopt voor geen meter. Die pizza's zullen onderhand wel steenkoud zijn."


"Ojee, bukken. Daar staat m'n ex met de alimentatieformulieren te zwaaien."

+ [illegible]
− [illegible]

VOORBESCHOUWING

E3 2006: DE VETS

Als je dit leest, staat de E3 in Los Angeles, de grootste gamesbeurs ter wereld, op het punt van beginnen. En wij denken dat het de vetste E3 ooit wordt...
De PS3 is voor het eerst speelbaar, we kunnen aan de slag met de revolutionaire Revolution, de Xbox 360 komt met de tweede generatie games, de PC laat opnieuw zien dat het een tof platform is en de DS en PSP brengen een complete lading nieuwe games.
Vind je het gek dat we staan te popelen om naar LA te gaan. Nu alvast zes pagina's voorpret.



UW ERVAREN TEAM IN LA

J.J.: ...6x E3
Jan: ...6x E3
Jurjen: ...8x E3
Steven: ...4x E3
Boris: ...7x E3
Ook op de foto: Jeroen en Ed: gaan beiden niet mee dit jaar. Oud PU medewerker Dre en Gamekings Skate, Ruben (beiden ook ex-PU) en Rogier (ex-Gameking).
Niet op de foto maar gaan wel mee:
Niels: ...4x E3
Nielsje: ...7x E3



NINTENDO IS SONY NIET

Waar Sony al een jaar loopt te blazen met hun PS3 en vette filmpjes op het net zet, daar hult Nintendo zich in stilzwijgen omtrent hun Revolution. Waarom?

We weten inmiddels dat de Revolution een ultraplatte console wordt en we hebben de revolutionaire controller gezien, maar voor de rest... Geen enkel filmpje, noch een screenshot!
Waarom dit verschil? Waarom zoekt Nintendo niet net als Sony (en Microsoft) volop de publiciteit?

STRATEGIE

Nintendo laat niet snel wat nieuws zien omdat ze bang zijn dat hun ideeën worden overgenomen door de concurrenten. Gezien de klonen van Animal Crossing, Brain Training en Nintendogs die verschijnen op Sony's PSP lijkt het niet geheel onterecht om deze strategie te volgen.
Daarbij richt Nintendo ook uit commerciële overwegingen het liefst de aandacht op de producten die nu of binnenkort in de winkel liggen, en ziet men er weinig heil in om zich te focussen op wat mensen over twee jaar zouden kunnen kopen. Helemaal omdat er in tussentijd nog van alles aan het product kan veranderen.
Het is dat ze het de journalisten en fans niet willen aandoen, maar Nintendo zou waarschijnlijk het liefst producten pas een paar maanden voor de release aankondigen, zoals Apple dat vaak pleegt te doen.
Nadeel van het huidige beleid is dat ze een stukje van de hype missen, voordeel is dat het verrassingseffect op het moment van aankondiging groter is.





GROOTSTE BLUNDER OOIT OP E3?

Jeroen: Tijdens de opnames van de E3 DVD de Daxter game bespreken en dan zeggen dat het een game van Naughty Dog is. Au!

J.J.: De afspraak die ik had met een bedrijf dat er helemaal niet was op de beurs.

Jan: Mijn Gamekings review van Thief 3 waarin ik het voortdurend over pick locking had in plaats van lock picking.

Jurjen: Ik kwam een keer zo dronken terug van de Nintendo-party dat ik naakt mijn hotelkamer uitwandelde om te gaan plassen. Terwijl er zich gewoon een toilet op mijn kamer bevond! Op zoek naar een toilet zwierf ik door de gangen van het hotel en toen ik er geen kon vinden heb ik mijn blaas maar tegen een frisdrankautomaat geleegd. Gelukkig dat mijn vriendin mee was en de kamer later kon openmaken, anders had ik naakt naar de receptie gemoeten...

Nielsje: Ik kreeg ooit een fikse spontane bloedneus toen ik voor m'n gamesite in bespreking was met een hoge pief van IGN.

Boris: Ik moest nog even koelkastmagneetjes kopen op LA-airport tijdens de terugreis twee jaar geleden. Resultaat: we misten met zijn allen het vliegtuig.

E OOIT?



E3 FACTS

IS DE E3 WEL ZO'N FEEST?

Het lijkt één groot feest die E3 (en dat is het ook wel) maar het is tevens een regelrechte aanslag op je fysieke gesteldheid, en dat niet alleen omdat alle cocktails gratis zijn op de feestjes.

Voor ons is de E3, om met Irene Wüst te spreken, keihard knallen. We vliegen een paar dagen voordat de E3 van start gaat, richting LA om de jetlag kwijt te raken. Daar hebben we precies een dag voor, aangezien dan de opnamen op lokatie voor Gamekings beginnen. En met een jetlag en onze bleke kale kopjes is dat vaak flink afzien in de brandende Californische zon.

PRE-E3 EVENTS

Voordat de E3 begint, zijn er de zogenaamde pre-E3 events waarbij Sony, Microsoft en Nintendo feestelijke persconferenties geven.
Feitelijk zijn deze bijeenkomsten nog belangrijker dan de E3 zelf omdat er materiaal wordt getoond dat je op de show niet zal zien.
Vaak zijn we maanden te voren bezig om kaarten voor deze events te krijgen aangezien ze lang niet voor iedereen toegankelijk zijn. En hoe leuk het ook is om alles te lezen op internet, er gaat niets boven een live onthulling van een nieuwe console of ingame beelden van een tot dan toe geheime game.

BEHIND CLOSED DOORS

Op de E3 is het vooral lopen, lopen en nog eens lopen, aangezien de stands niet bepaald naast elkaar liggen en je schema je altijd van hot naar her leidt. Van de ene hal naar de andere hal is het dik vijf minuten lopen en je gaat per dag zonder dollen een keer of twintig heen en weer.
Het belangrijkst zijn de fameuze behind closed doors meetings (waar de belangrijkste games worden getoond) waar je echt voor op tijd moet zijn. Je wilt gewoon niet dat die vage Finse journalist er opeens met jouw 'slot' vandoor gaat.
Eenmaal terug op de hotelkamers (uur of vijf) is er geen tijd voor rust. Verhaaltjes moeten naar het Powerweb gestuurd worden en vaak tikken we een deel van de PU al in LA. Om acht uur is het tijd om de etentjes en feestjes te bezoeken. Daarbij vliegt iedereen een andere kant op, aangezien we per feest meestal drie of vier kaarten krijgen. Als we dan rond een uur of drie terugkomen in het hotel hebben we vier uur om te maffen.
Om 8.00 uur zitten we weer in de taxi naar de beurs.



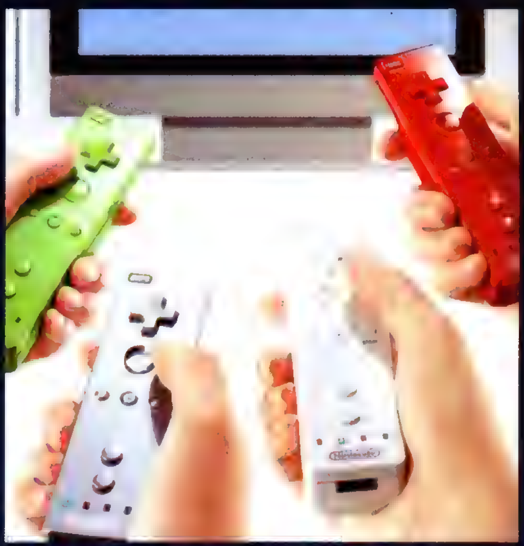
STELLING

BOOTHBABES: GEIL OF ZIELIG?

J.J.: Geil natuurlijk. En die activisten moeten niet zeiken. Die komen zeker zelf wat te kort. Die dames staan er uit vrije wil hoor.
STEVEN: Sorry, ik ga voor geil. Het is heus wel zwaar werken maar ze krijgen echt niet uitbetaald in schelpen. Vrouwenrechtenactivisten kom maar op!
JAN: Geil, tenminste sommige. Vooral de verlegen types die niet doorhebben hoe geil ze zijn.
JURJEN: Ik wil het liever niet, maar krijg het vaak toch wel een beetje warm van al die mooie meiden. En dan voel ik me vervolgens een beetje zielig omdat ik van mijn vriendin maar één vriendin mag.
BORIS: Geil natuurlijk. Het zijn toch lekkere chicks? Die kunnen onmogelijk zielig zijn.



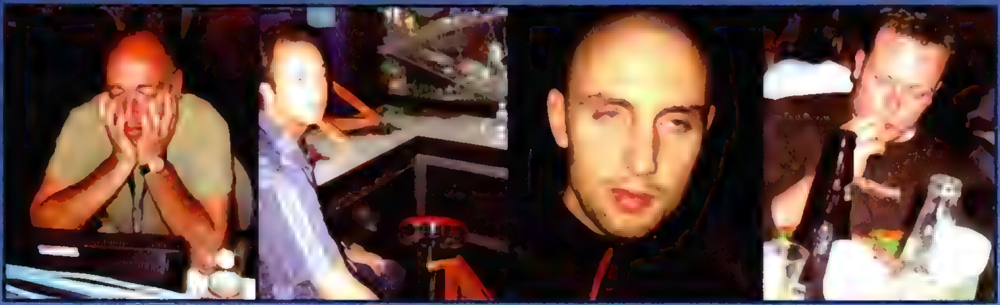




BRENGT DE REVOLUTION OOK DE REVOLUTIE?

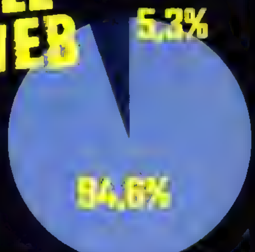
Als er één vraag is die we op de E3 beantwoord willen zien, is dat de volgende: hoe leuk is het om games te besturen met zo'n bewegingsgevoelig aanwijsding? Op dit moment valt daar echter nog niet veel over te zeggen, dus speculeren we liever over de tweede vraag die bij ons opkomt: welke games zijn op de Revo te spelen?

Nintendo heeft officieel bekend gemaakt dat aan Super Mario Revolution, Metroid Prime 3 en Smash Bros Revolution wordt gewerkt. Van deze drie games zal er minstens één speelbaar zijn. We gokken op Mario.
Verder verwachten we van Nintendo vooral veel demootjes en kleine, nieuwe spelconcepten, al dan niet gekoppeld aan bestaande franchises als Kururin, WarioWare en Nintendogs.
Wat derde partijen betreft lijkt iets met Sonic, iets met Monkey Ball, een nieuwe Viewtiful Joe en Crystal Chronicles waarschijnlijk. En voor de liefhebbers van heftige en realistische actie zal er minstens één first-person shooter te besturen zijn, terwijl de aanwezigheid van Resident Evil 5 ons ook niets zou verbazen.
Meer praktische zaken: Nintendo gaat een vorm van connectivity tussen de DS en de Revo aankondigen, er wordt bekend gemaakt dat ook Revo-bezitters gratis verbinding kunnen maken met Nintendo's Wi-Fi-netwerk (zowel online als no-line) en er wordt uitgelegd hoe het downloaden van Nintendo/Sega-klassiekers en kleine (bord) spelletjes precies in zijn werk zal gaan en of ervoor betaald moet worden.
Als dit allemaal uitkomt zijn we dik tevreden... mits het natuurlijk werkelijk leuk is om games te besturen met dat bewegingsgevoelige aanwijsding.



UITSLAG POLL POWERWEB

WORDT DE REVOLUTION TOTAAL ANDERS DAN DE PS3 OF XBOX 30?



Ja: 1281 stemmen / 94,6%
Nee: 72 stemmen / 5,3%

PC

DE VERWACHTINGEN

Eigenlijk komt de PC iedere jaar 'onverwacht' sterk voor de dag maar dit keer zal ie wel moeten opboksen tegen de grafische power van de PS3 en de Xbox 360 en de vernieuwingen van de Revolution.
Toch is de PC op het gebied van graphics, multiplayer en A.I. steevast superieur en dat zal dit jaar ook weer blijken in een aantal toffe games. Verder bereikt de MMORPG hype op deze E3 zijn hoogtepunt.

TEVREDEN ALS

We Alan Wake hebben mogen spelen, BioShock hebben gezien, Blizzard Diablo 3 aankondigt, EA Red Alert 3 onthult en Duke Nukem Forever eindelijk aanwezig is!
Je ziet het, we zijn niet snel tevreden.

TOP TITELS

Enemy Territory: Quake Wars: Quake meets Battlefield met absurd mooie graphics.
BioShock: Spirituele opvolger van System Shock 2.
Unreal Tournament 2007: De beste deathmatch shooter aller tijden wordt nog beter.
Alan Wake: Twin Peaks achtige thriller van de makers van Max Payne.
Medieval 2: Total War: Massale Middeleeuwse gevechten.
Supreme Commander: Eindelijk weer een goede sci-fi RTS.





Alan Wake



DE E3 VOOR DE PC

PC = GOEDE E3

PLAYSTATION 2

DE VERWACHTINGEN

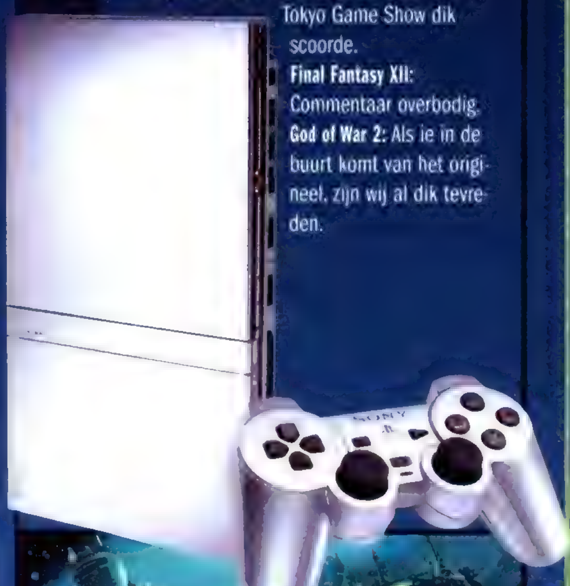
Verrassend misschien, maar we zijn er echt van overtuigd dat 2006 een mooi jaar voor deze console gaat worden. Ja, de PS3 zal veel aandacht trekken, maar de groep PS2 bezitters is immens en dat heeft Sony echt wel in de smiezen. En we herinneren ons maar al te graag de gekke bokkensprongen die de SNES nog aan het eind van z'n leven maakte...
We zullen ook niet verrast opkijken als we juist onbekende PS2 titels gaan tegenkomen die er erg goed uitzien. De grote jongens focussen zich immers op de eerste PS3 titels.

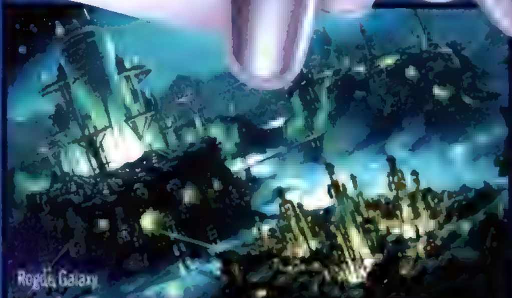
TEVREDEN ALS

We aan het eind van de E3 niet alleen aan het grafische geweld van de PS3 denken, maar juist aan die ene PS2 titel die ons hart heeft gestolen.

TOP TITELS

Rogue Galaxy: Schitterende RPG die op de Tokyo Game Show dik scoorde.
Final Fantasy XII: Commentaar overbodig.
God of War 2: Als ie in de buurt komt van het origineel, zijn wij al dik tevreden.





Rogue Galaxy



Final Fantasy XII

DE E3 VOOR DE PS2

PS2 = Redelijke E3

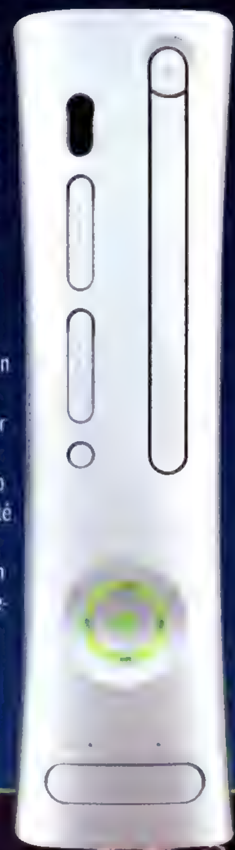
XBOX 360

DE VERWACHTINGEN

Sony kan het zich niet veroorloven om nóg een kerstperiode cadeau te doen aan Microsoft, en die laatste kan het zich op zijn beurt niet veroorloven om de voorsprong weer uit handen te geven. Dus deze strijd zal hard en spectaculair zijn. We verwachten spektakel in de vorm van een aantal games die nog niet officieel zijn aangekondigd. We denken dan voornamelijk aan nieuwe next gen titels van Rockstar en Ubisoft. En mogelijk komt Microsoft zelf ook nog met een verrassing (Bungie???).

TEVREDEN ALS

Gears of War speelbaar is en niet tegenvalt, GTA Next gen wordt aangekondigd, Saints Row zo goed blijkt te zijn als we hopen en we de nieuwe Pro Evo snel in onze 360 kunnen stoppen.



TOP TITELS

Gears of War: De shooter van de toekomst.
Halo 3: Minimaal een trailer op de Xbox pre-E3 show.
Resident Evil 5: De trailer op de Tokyo Game Show was té vet.
Brothers in Arms 2: Laat zien wat next gen voor de gameplay kan doen.



Gears of War



DE E3 VOOR DE XBOX 360

[illegible]

XBOX

DE VERWACHTINGEN

De Xbox-fans zullen het niet leuk vinden, maar deze E3 wordt de officiële begrafenis voor deze console. Zeker nu Microsoft heeft aangekondigd de productie stop te zetten, zullen veel uitgevers ophouden spellen te maken voor dit platform. De Xbox 360 is immers nu een jaar uit en begint een stabiele fanbase te krijgen.

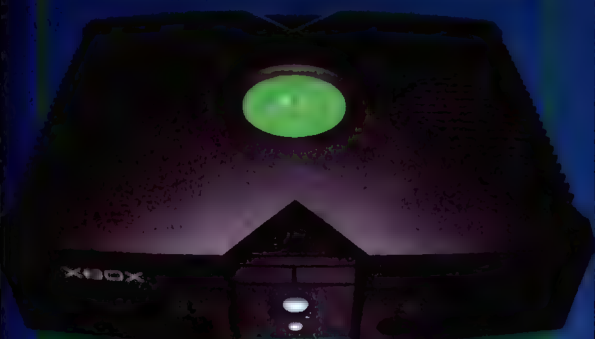
We verwachten wel dat er Xbox-games te zien zullen zijn maar daarvan is veel port werk. Karige boel dus.

TEVREDEN ALS

Er ondanks alle slechte vooruitzichten toch nog een paar leuke, onverwachte titels tussen zitten. Feit is immers dat er dik twintig miljoen mensen met een Xbox op deze aardkloot rondlopen. En die hebben lang nog niet allemaal een Xbox 360! Daar heeft Microsoft zelf wel voor gezorgd. Of is dat een flauw grapje...

TOP TITELS

Medal of Honor: Airborne Misschien dat EA nog een keer een aanval op Call of Duty kan doen.
Splinter Cell: Double Agent: Geen exclusieve game maar wel een waar iedereen naar uitkijkt.
Bad Day in L.A.: Interessante game, die qua titel misschien veel zegt over de Xbox, of is dat een flauw grapje?





Medal of Honor: Airborne



Splinter Cell: Double Agent

DE E3 VOOR DE XBOX

XBOX = Kut E3

GAMECUBE

DE VERWACHTINGEN

Natuurlijk zijn alle ogen gericht op de Revolution en de DS, en dus zal de GameCube slechts een bescheiden rol spelen. Nintendo komt zelf met Zelda (lange tijden verzekerd), Kirby Adventure, Baten Kaitos 2, misschien Mario Party 8 of een Mario-sportspel, hopelijk Giftpia en misschien nog één of twee 'kleine' nieuwe games. Veel meer verwachten we niet van Nintendo. Van derde partijen komen mogelijk een aantal game-versies van films, waarbij de Da Vinci Code en Superman Returns best interessant kunnen worden.

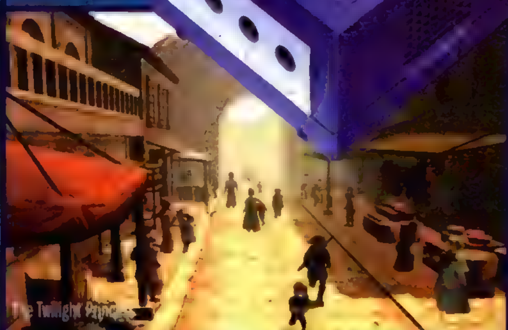
TEVREDEN ALS

The Legend of Zelda: The Twilight Princess net zo goed is geworden als we hopen en verwachten. Als de game Ocarina evenaart, zullen we juichend over Hollywood Boulevard rennen.

TOP TITELS

The Legend of Zelda: The Twilight Princess: Het nieuwste deel in de meest geprezen spellenserie ooit zag er vorig jaar al fantastisch uit. Dit jaar moet de game nagenoeg compleet zijn.
Lego Star Wars II: The Original Trilogy: Deel 1 had als enige minpunt dat de situaties uit de 'nieuwe' trilogie waren gehaald. Nu wordt teruggegrepen naar de originele trilogie is dat euvel verholpen.
Giftpia: Deze verfrissend ogende RPG in Nintendo-stijl belooft iets heel bijzonders te worden. Als ie nog uitkomt tenminste, want dat is op dit moment twijfelachtig.





The Twilight Princess



Lego Star Wars II

DE E3 VOOR DE GAMECUBE

GAMECUBE = Redelijke E3

PSP

DE VERWACHTINGEN

Sony moet zich eens gaan concentreren op de games voor de PSP en niet op wat ze allemaal nog meer met het apparaat kunnen. De aangekondigde extra's in de vorm van het GPS systeem en een Eye-Toy camera zijn leuk, maar zolang de PSP geen toffe games heeft, zal het apparaat ook niet beter verkopen!

Maar we hebben hoop. Sinds we Daxter hebben gespeeld, zien we in dat er op de PSP hele mooie dingen mogelijk zijn. We verwachten dan ook dat de tweede generatie games eindelijk toont waar de PSP echt toe in staat is. Ze hebben immers talent genoeg in huis. Laat David Jaffe (God of War) eens iets tofs doen. Maar we geloven er wel in! De PSP gaat rocken op de E3!

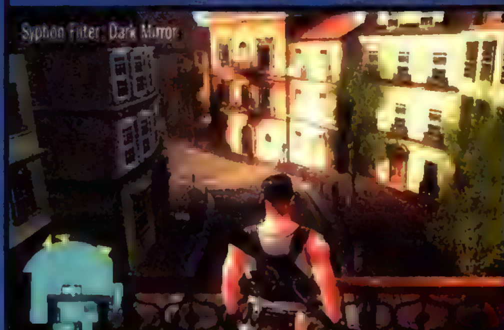
TEVREDEN ALS

Sony eindelijk eens echt met die specifiek voor de PSP gemaakte toppers aankomt. Het is nu of nooit!

TOP TITELS

Tekken: Dark Resurrection: Goed knokken op de PSP, dat is wat we willen!
GT4 mobile: Mogelijk dat ie er is, de GT4 voor de PSP. De wens is hier duidelijk de vader van de gedachte.
Syphon Filter: Dark Mirror: Superieur knalwerk.





Syphon Filter: Dark Mirror



Tekken: Dark Resurrection

DE E3 VOOR DE PSP

PSP = Goede E3

DS OP PAG. 40

DS

DE VERWACHTINGEN

De spelletjes in de Brain-serie en New Super Mario Bros. worden groots gepresenteerd. Wij verwachten dat Nintendo ook een online versie van Mario Party gaat tonen en hopen op touch-screen versies van Pikmin en/of Smash Bros. Liefhebbers van RPG's en adventures worden overspoeld met interessante DS-games: Contact, Children of Mana, Boktai, de nieuwe Zelda, Crystal Chronicles, Tales of the Tempest en Tingle RPG zullen in ieder geval aanwezig zijn. Voeg daarbij wat nieuwe non-traditionele games en heel veel third party support om het plaatje van een ijzersterke DS-ondersteuning compleet te maken.

TEVREDEN ALS

Wij Pikmin zien. Of Smash Bros. DS! Of toch nog een 2D Metroid DS! Of een platformavontuur met Luigi of Donkey Kong in de hoofdrol! Maar als dit soort verrassingstitels er niet zijn, zullen we ons ook wel prima vermaken met Mario en Zelda.

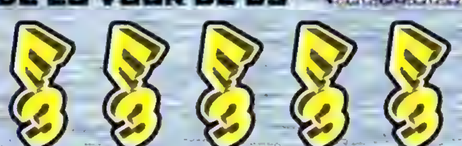
TOP TITELS

Big Brain Academy: Door de meer speelse en kleurrijke puzzeltjes bevalt deze game ons beter dan Brain Training.
Pikmin: Waarschijnlijk zijn we aan het wensdenken, maar we verheugen ons enorm op touch-screen besturing van de wandelende plantjes. Hoogst speculatief dus!
Contact: Als de grote mannen achter Killer 7 en Harvest Moon samenwerken aan een Fantasy RPG met twee totaal verschillend vormgegeven werelden en online-ondersteuning, dan is dat iets om in de gaten te houden.





DE E3 VOOR DE DS



DS = Briljante E3

MAAKT PLAYSTATION 3 DE HYPE WAAR?



De PlayStation 3 verschijnt wereldwijd op 11 november, dat maakte PlayStation-baas Ken Kuturagi onlangs bekend. Dat is goed nieuws, want dat betekent dat er op de E3 speelbaar materiaal zal zijn. Wat weten we nog meer van de PS3?

De PS3 wordt standaard geleverd met een 60 gigabyte harde schijf. Dit betekent dat ontwikkelaars bij het maken van de game uit kunnen gaan van een console met een enorme capaciteit, wat hele interessante gevolgen voor de gameplay kan hebben. Volgens de geruchtenmolen hangt er wel een behoorlijk prijskaartje aan de PS3. Wij gaan er vanuit dat ie niet onder de 425 dollar (350 euro) komt.

REGIOVRIJ

De PS3 zal een online service hebben vergelijkbaar met Xbox Live, waarbij je klassieke PS2 en PSone games kunt downloaden (zoals Nintendo wil met de Revolution). Je kunt gratis online waarbij op het moment van schrijven nog niet duidelijk was of het gamen ook gratis is of via een abonnement verloopt. Insiders geven aan dat het eerste het geval zal zijn, wat een serieuze aanval op Xbox Live betekent.
De PS3 zal te linken zijn met de PSP, wat inhoudt dat je naar alle waarschijnlijkheid zaken in games kunt unlocken, maar ook dat je films of foto's die op de harde schijf van je PS3 staan middels draadloos internet naar je PSP kunt sturen.
De PS3 zal tenslotte regiovrij zijn en dus kun je zowel Europese, Amerikaanse als Japanse PS3 games op je console spelen.

BELOFTE MAAKT...

Wat we nog niet weten is of alle games ook lijken op de beelden die we zagen op de E3 van afgelopen jaar. En dat is dan ook het aspect waar we het meest benieuwd naar zijn. Immers, al die technische toeters en bellen zijn tof maar als de games niet oké zijn, dan heb je daar niks aan. En Sony heeft ons vorig jaar wel wat beloofd...



DE GROOTSTE TELEURSTELLING OP OF NA DE E3 ?

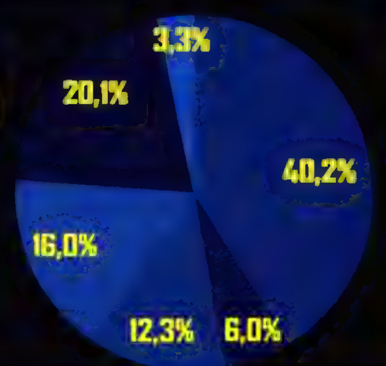


Boris: De PlayStation 3 presentatie van vorig jaar. Dat ging echt helemaal nergens over.
J.J.: Ik moet Boris gelijk geven. Ik vond de PS3-show vet maar als blijkt dat de beelden niet bij de huidige PS3 horen, zijn we toch een behoorlijk partijtje genept.
Jeroen: Dat spellen waar ik veel van verwacht alsmaar doorgeschoven worden, zoals Legend of Zelda: Twilight Princess bijvoorbeeld.
Jan: Het killen van Full Throttle 2 door LucasArts. Ik had die game heel graag willen spelen.
Jurjen: In 1995 speelde ik diverse spelletjes op de Virtual Boy van Nintendo en was daar eigenlijk best enthousiast over. Het feit dat de meeste lezers geen idee hebben waar ik het over heb (Virtual wat?), zegt eigenlijk al genoeg.
Nielsje: Herinner me nog goed de Nintendo-persconferentie met als hoogtepunt Pac-Man Vs. Dat dit dé game was waar ze mee aankwamen!

UITSLAG POLL POWERWEB

WAT VERWACHTEN JULLIE VAN DE E3?

Sony en Nintendo komen met schokkende onthullingen:	1156 stemmen / 40,2%
Niet zo veel, net als vorig jaar:	167 stemmen / 6,0%
Minder opmerkelijke dingen dan iedereen verwacht:	343 stemmen / 12,3%
De vetste E3 in de historie:	444 stemmen / 16,0%
Veel games natuurlijk, wat anders?:	558 stemmen / 20,1%
E3? Nog nooit van gehoord:	93 stemmen / 3,3%



NAAR WELKE DRIE GAMES KIJK JE HET MEEST UIT?

BORIS
1. Brothers in Arms 2 (Xbox 360)
2. GTA Next-Gen (PS3 / Xbox 360)
3. Resident Evil 5 (multi)

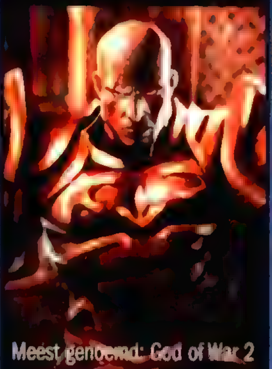
JAN
1. Mass Effect (Xbox 360)
2. God Of War 2 (PS2)
3. Splinter Cell: Double Agent (PC / PS2 / Xbox / Xbox 360)

J.J.
1. Gears of War (Xbox 360)
2. Killzone 2 (PS3)
3. God of War 2 (PS2)

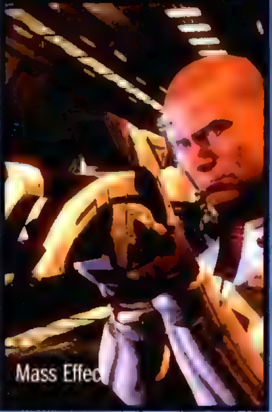
JURJEN
1. Super Mario Revolution (Revolution)
2. Legend of Zelda: Phantom Hourglass (DS)
3. God of War 2 (PS2)

JEROEN
1. Boktai DS en Boktai 3 (GBA)
2. God of War 2 (PS2)
3. Kingdom Hearts II (PS2)

STEVEN
1. World of WarCraft: The Burning Crusade (PC)
2. Nieuwe Mario game (Revo)
3. Ninja Gaiden 2 (Xbox 360)



Meest genoemd: God of War 2



Mass Effect

POWERWEB GOES LA

Voor PU-redacteuren is zo'n E3 inmiddels gesneden koek. Maar voor Wouter en Maarten (van het Powerweb) is het de allereerste keer dat ze naar het walhalla mogen. Zonder pappa en mamma. De mazzelpikken! Wouter mocht het goede nieuws aan Maarten vertellen.

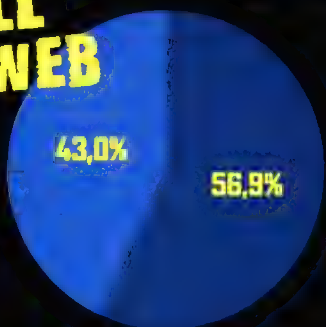
Wouter: Maarten, ik heb goed nieuws!
Maarten: Nou vertel het eens, jongen. Heb je een euro gevonden?
Wouter: Nee, man! Ik ga naar de friggin' E3...
Maarten: Waaat?! Vuile hond, vieze %^&*!@
Wouter: En jij mag ook!
Maarten: Nee!
Wouter: Jawel.
Maarten: Is dit een slechte grap? Daar zijn jullie bij de PU namelijk goed in.
Wouter: Nope...
Maarten: Ow, WAT VET! Los fuckin' Angeles, man!
Wouter: Jazeker! We gaan de mega-boothbabe Top 50 fixen!
Maarten: Leuk die boothbabes! Maar ik wil de PS3 en Revolution checken.
Wouter: Ja, dat staat wel op nr. 1 van het lijstje, natuurlijk... en die bootbabes op nr. 2. Dat soort chicks heb je niet in Veendam.
Maarten: Kunnen we eindelijk met onze eigen ogen zien hoe het er op die brute persfeestjes aan toe gaat. Of die gasten wel de waarheid vertellen. Straks liggen ze gewoon elke avond braaf om tien uur met de handjes boven de dekens in hun stapelbedden, terwijl Niels ze een verhaaltje voor het slapen voorleest.
Wouter: Dat zal toch niet waar wezen...
Maarten: Maar wacht even, we hebben toch wel aparte kamers, hè?
Wouter: Ik ben bang van niet...
Maarten: Ooooohhh!
Wouter: Maar gast, het is wel de E3!
Maarten: Ach, je hebt gelijk; voor de E3 ga ik graag samen met jou naar bed.



Vanaf 10 mei kunnen jullie de avonturen van de twee heren checken op www.powerunlimited.nl.

UITSLAG POLL POWERWEB

WORDEN DE BEELDEN VAN DE PS3 NET ZO VET ALS VORIG JAAR BELOOFD, OF NIET?



Ja: 56.9 % 201 stemmen
Nee: 43.0% 152 stemmen



MEEST HILARISCHE E3 GEBEURTENIS

BORIS: De jaarlijkse discussies met Steven over hoe je het snelst van het Convention Center naar het hotel moet rijden. En ik heb altijd gelijk...
JAN: De manier waarop Boris ons ooit schaamteloos zonder kaartjes de Amerikaanse Sony PlayStation Party binnenloodste was meesterlijk. Gewoon zeggen dat de dame in kwestie niet goed kan lezen en je wel op de lijst staat...
JURJEN: Herkend worden door Miyamoto voelt toch altijd wel weer bijzonder.
STEVEN: De hele dag White Russians zweten omdat een Microsoft etentje iets te gezellig was geweest de vorige avond. Dat jaar heb ik slechts twee van de drie dagen bewust meegemaakt.

MEEST INDRUKWEKKENDE E3 ERVARING

JURJEN: In 1995 ging ik voor de eerste keer naar de E3, en dat was als een droom waar ik maar niet uit wakker werd. Ik kreeg bijvoorbeeld kippenvel tijdens de Nintendo-presentatie. En toen op de beursvloer, op de foto met die mooie mevrouwen van het Killer Instinct promotieteam, wow!
BORIS: Ik heb altijd genoten van de feesten van GOD games. Met hun motto: Thank GOD for the Beer.
STEVEN: Ik kan me nog wel een paar babes herinneren waarvoor ik m'n nek bijna verdraaide. Maar de presentatie van Half-Life 2 heeft ook een blijvende indruk gemaakt.
JEROEN: Mijn interviews met Hideo Kojima (Metal Gear) en Koji Igarashi (Castlevania), en natuurlijk GTA SA voor het eerst in actie zien en een interviewtje met Sam Houser van Rockstar.
JAN: De allereerste presentatie van Half-Life 2 achter gesloten deuren. Ik wist niet wat ik zag. Uiteindelijk bleek alles wat er getoond was, ook echt ingame te zijn. Kan Sony nog wat van leren...
J.J.: Dat al mijn shit werd gejat in het hotel en dat ik vervolgens drie dagen in een roes op de E3 heb rondgelopen zonder ook maar iets op te pikken.

STELLING

DE E3 IS HET MOOISTE MOMENT VAN HET JAAR

J.J.: Ja! Na een heel jaar te veel middelmatige games spelen, weet je in een keer weer waar je het voor doet. Dan besef je dat dit de tofste bizz is die er bestaat.
JAN: Ja, en ook het spannendste, meest slopende, vermoeiendste en meest bizarre moment van het jaar. Ik ben nu al moe...
BORIS: Ja, ik heb er altijd zin in. Al was het alleen maar om het zonnige weer.
JEROEN: Jammer dat LA niet echt mijn stad is, maar de E3 is echt iets waar ik een heel jaar naar uitkijk.
JURJEN: Voor mij als betaald videogameliefhebber: absoluut! Maar als mens mag ik gelukkig ook wat dichter bij huis mooie dingen beleven.
NIELSJE: Het is zeker het mooiste gamegerelateerde moment. Een paar dagen samen met je collega's en al die andere mensen die van games hun carrière hebben gemaakt. Ik vind de persconferenties trouwens wel leuker dan de beurs zelf.
STEVEN: Een jaar kent voor mij vele hoogtepunten. Maar de E3 staat zeker in de top vijf.




BEAUTIFULLY EXECUTED
SPRING 2006
HITMAN
BLOOD MONEY
18+
www.pegi.info
www.hitman.com
XBOX
XBOX 360
PlayStation 2
PC DVD
eidos

REVIEWS

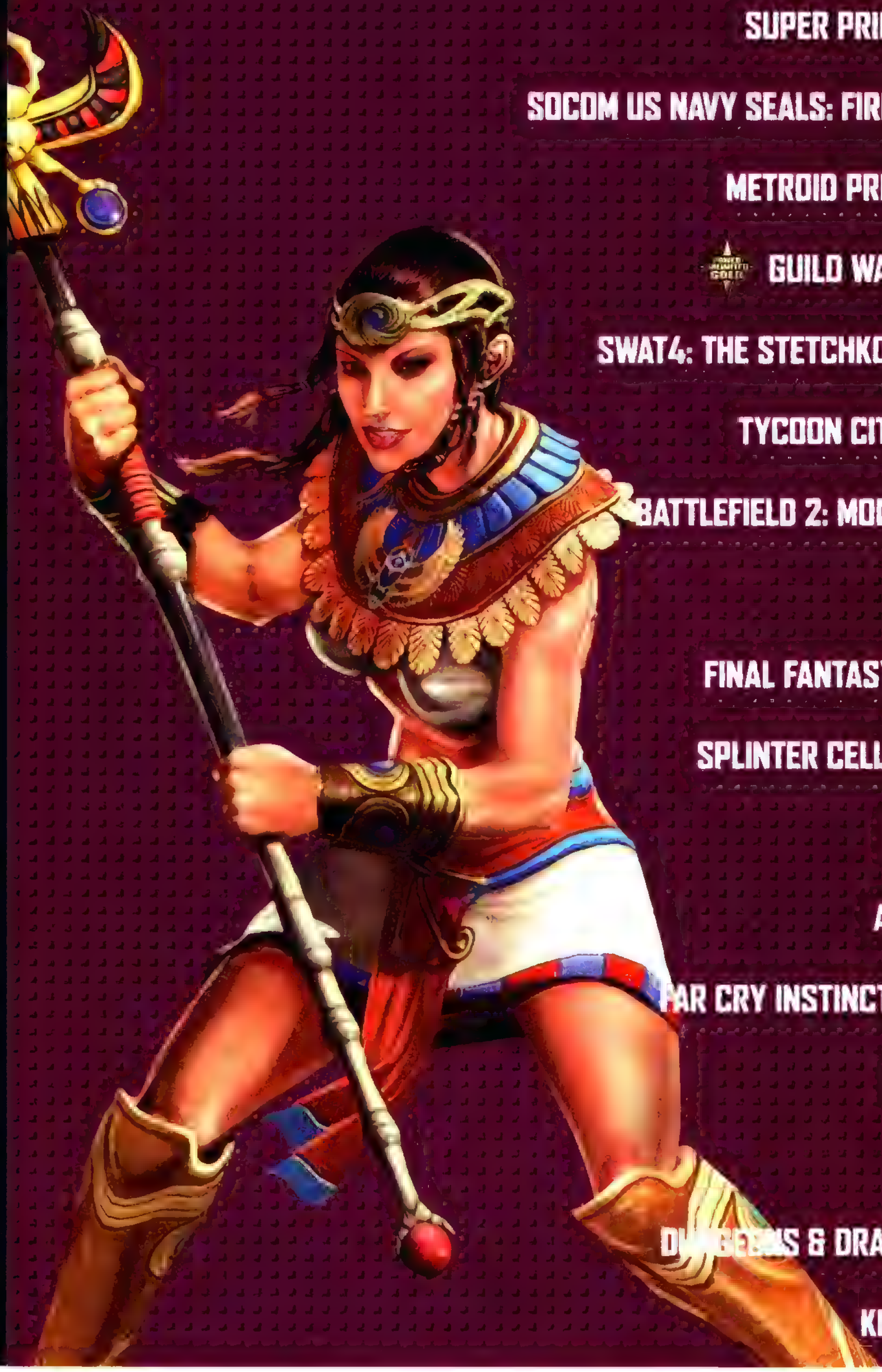
RETRO LOOK KAN ORANJE DE TITEL KOSTEN

In het testhok wordt gevoetbald. Wees niet bang, we houden de boel heel want hoewel er hier best wat leren ballen rondslingeren op de redactie, gaan we natuurlijk niet écht voetballen in een ruimte met tig consoles, een game PC en een HDTV.
Nee, op dit moment zijn Jeroen en J.J. al een week bezig met hun Kalou-Nederlands elftal experiment waarover je in ons volgende nummer kunt lezen. Ben benieuwd of we dat WK wel winnen.
Je merkt overigens aan alles dat de WK koorts begint te stijgen. Je kunt geen voetbalblad openslaan of van Basten staat op de cover ("Het gaat nu écht beginnen") en terwijl ik dit schrijf komt bijvoorbeeld, hoe toevallig, een commercial langs op de radio waarin een ieder wordt aangespoord dat afzichtelijke Nike-shirt te kopen tijdens de "Oranje koopavond" ("30% korting en gratis de naam van je favoriete speler op de rug!").
Er is inmiddels een internetsite gestart om te voorkomen dat in die idiote outfit (ik dacht echt dat het een geintje was toen ik dat tenue voor 't eerst zag) daadwerkelijk wordt gespeeld in juni.
Volkomen terecht want afgezien van het feit dat we ons totaal belachelijk maken voor de rest van de wereld (ik bedoel, Wesley Sneijder loopt gewoon in een lange broek), is het natuurlijk onzinnig om in een tijd waarin alle topsporters met behulp van windtunnels en wetenschappers bezig zijn de meest ideale en gestroomlijnde outfit te ontwikkelen, te gaan voetballen in een ontwerp uit het begin van de vorige eeuw.
Maar goed, er zijn andere (lees: commerciële) belangen in het spel dus die strijd win je nooit. Maar als we de kwartfinales niet halen omdat we steeds in de duels en sprintjes een centimetertje tekort komen, zou het mij niet verbazen.
Nee, dan maar voetballen op de computer, tenminste tot het moment dat ook daar het Nederlands elftal in die prehistorische outfit op komt draven want dan heb ik m'n laatste virtuele potje gespeeld.
Tot dat moment is dit mijn 0 - 100 rijtje van favoriete voetbalgames.
ED

0-10	TOTAL (AJAX) CLUB FOOTBALL - CODEMASTERS
10-20	WORLD TOUR SOCCER - SONY
20-30	KICK OFF - ACCLAIM
30-40	SENSIBLE SOCCER - KUJA
40-50	LIBERO GRANDE - SONY
50-60	UEFA CHAMPIONS LEAGUE - EA
60-70	VIRTUA STRIKER - SEGA
70-80	THIS IS FOOTBALL - SONY
80-90	FIFA - EA
90-100	PRO EVO - KONAMI

BOR'S TIPS

Heb je vragen over een bepaalde game, zit je vast tijdens het spelen en ben je wanhopig op zoek naar codes, cheats, hints of live hulp dan kun je bellen met de hulplijn van Bor, genaamd 1-Up.
1-Up is te bereiken op zondag, maandag, dinsdag en woensdag van 15.00 uur tot 20.00 uur en op donderdag van 16.00 tot 21.00 uur. Telefoon: 0900 - CALL 1UP (0900 - 2255187). De kosten bedragen € 0,65 per minuut.



SCORE **93** | GRAPHICS 9 | REPLAY 9 | GAMEPLAY 9

Daxter is wat mij betreft het beste wat de PSP op dit moment te bieden heeft.



Grote held Jak beleeft zijn avonturen op de PlayStation 2, zijn vriendje Daxter volbrengt zijn heldendaden liever op de PSP, en hij lijkt geknipt voor dit kleine platform waarop hij een groots avontuur beleeft.

Eerlijk is eerlijk, ik heb de Jak-serie nooit echt op de voet gevolgd. Toen Jak II in 2003 verscheen, ben ik afgehaakt, teleurgesteld als ik was over de keuze voor een wat meer duistere insteek en de nadruk op actie-elementen in plaats van het inventieve spring- en klauterwerk. Gelukkig grijpt Daxter weer terug op de oude vertrouwde platformactie die we kennen van het originele Jak and Daxter, en ik ben er blij mee want ik heb met volle teugen genoten van dit heerlijke avontuur.



Daxter was compleet van slag toen hij hoorde dat zowel Napoleon als Hitler slechts een teelbal hadden.

INSECTENVERDELGER

Mensen die bekend zijn met de serie, weten dat Daxter zijn maat Jak aan het begin van Jak II bevrijdt. De viervoeter nam daar echter ruim de tijd voor en in dit avontuur komen we erachter wat de oranje haarbal in die tussentijd allemaal heeft uitgespookt.
Daxter was namelijk druk met zijn baantje als Haven City insectenverdelger. Bewapend met een elektrische vliegenmepper, wordt hij telkens op pad gestuurd om irritante insecten tot moes te meppen. Tja, iemand moet het doen.
In feite doet het verhaal er niet eens zo heel veel toe, aangezien Daxter zich in deze game van opdracht naar opdracht beweegt om zich pas later in het avontuur, het was hem namelijk even ontschoten, bezig te houden met de bevrijding van Jak.

BUG COMBAT

Een leuk extraatje in Daxter is Bug Combat, een soort illegaal hanengevecht maar dan met insecten. Gaandeweg het avontuur zul je verschillende kooitjes vinden. Door deze te verzamelen, spaar je gevechtsinsecten bij elkaar die je kunt inzetten tijdens Bug Combat.
Bug Combat kun je zowel tegen de computer spelen als tegen een andere gamer. Het is een soort rock / paper / scissors, waarbij de ene aanval krachtiger is dan de andere maar weer zwakker dan een derde aanval. (Zie ook screen pag. 47)

PLETTEN

Daxter is voor het grootste gedeelte bezig met het pletten van insecten. Dit doet hij level na level en dat mag dan eentonig lijken, de praktijk leert dat het gewoon heel erg leuk is om met je elektrische vliegenmepper insecten tot moes te slaan.
Door veelvuldig op de mepknop te hameren zorg je ervoor dat Daxter een combo maakt om vervolgens af te sluiten met een gigantische mega klap. Waarbij het ongelukkige insect, na een leuk 'SPLET'

GENRE: PLATFORM • AANTAL SPELERS 1 - 2 • VERWACHT: OUT NOW

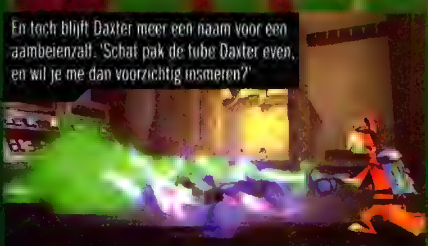


DREAM GAMES

Ken je de Precursor Orbs uit de Jak and Daxter serie? Je weet wel, die roze eieren die je bijna overal kunt vinden. Nou, in Daxter zijn ze wederom vertegenwoordigd en het is aan te raden er zoveel mogelijk te verzamelen want het levert je aardige extraatjes op. Voor de eerste 500 stuks krijg je namelijk hele leuke dreamgames. Dit zijn korte minigames waarin Daxter behoorlijk kont schopt.
De spelletjes komen neer op het op tijd indrukken van de juiste toetsen en dat natuurlijk steeds sneller achter elkaar. In de eerste dreamgame die je te spelen krijgt, steekt Daxter in de leren jas van Neo uit the Matrix, inclusief de strakke zonnebril.



"En niet bukken hè?"



En toch blijft Daxter meer een naam voor een aambeienzalf. 'Schat pak de tube Daxter even, en wil je me dan voorzichtig insmeren?'

geluidje, verandert in een plakkerige smurrie. Alsof je een volgezogen mug tegen het behang te pletter slaat.
Naast de vliegenmepper krijg je al vrij snel een insecticidenspuit tot je beschikking. Hiermee kun je niet alleen irritante vijanden verlammen, maar je kunt 'm tevens gebruiken om korte stukjes te zweven. Later zal Daxter nog enkele upgrades voor het apparaat bemachtigen, waardoor hij ook de wat grotere insecten gemakkelijker kan verdelgen. En dan heb je ook nog een zwevende scooter tot je beschikking waarmee je door Haven City kunt cruisen, op zoek naar meer verdelgingsopdrachten.



Waarop de moedermug tegen haar kindje zei: 'het geheim is dat je stopt met zoemen als ze het licht aandoen'.



Kijk uit Daxter. Dit is een van de sterkste vissen ter wereld: een spieranha!

PLATFORMER

Daxter is dus meer een platformer dan een actiespel en dat is te zien aan het ontwerp van de diverse gebieden. Niet alleen de aankleding maar vooral de vormgeving van de levels spreken tot de verbeelding.
Je komt veelvuldig in aanraking met die typische platformelementen zoals bewegende of verdwijnende platformpjes, en dat is misschien weinig vernieuwend maar dat maakt niet uit als het gewoonweg verdomd goed in elkaar steekt.

PSP = PS2

Wat het helemaal speciaal maakt en dat vergeet je zo nu en dan, is dat je dit spel op de PSP aan het spelen bent. Een volwaardig driedimensionaal platformavontuur in de palmen van je hand.
Het is echt alsof je een PS2 game zit te spelen, de kwaliteit druipt er van af. Niet alleen wat betreft de details maar ook qua afwerking. Tussenfilmpjes hebben de geliktheid die je van een volwaardig PS2 spel verwacht. En geheel volgens de traditie van de Jak-franchise zul je nooit en te nimmer een laadschermpje tegenkomen. Die heeft men netjes verborgen achter deuren die zich openen. Op deze manier heb je dus echt het idee dat je de avonturen in één grote wereld beleeft. Heerlijk.



"HET IS ECHT ALSOF JE EEN PS2 GAME ZIT TE SPELEN, DE KWALITEIT DRUIPT ER VAN AF."



Van links naar rechts: Andrea Pessino, Didier Malenfant en Ru W

IN GESPREK MET... DE OPRICHTERS VAN READY AT DAWN STUDIOS

Didier Malenfant, Ru Weersuriya en Andrea Pessino zijn de oprichters van Ready at Dawn, de studio die Daxter voor de PSP ontwikkelde. PU sprak met het drietal.

"Het is moeilijk," vertelt Didier Malenfant, directeur en medeoprichter van Ready at Dawn Studios als hij praat over het starten van een eigen studio en het haast gelijktijdig ontwikkelen van een game als Daxter. "Er ligt een hoop druk op je schouders. Zeker als je een Naughty Dog licentie wilt voortzetten, zijn de verwachtingen hooggespannen. Maar als je naam wilt maken, zul je hoog in moeten zetten."

GEEN GROENTJES

Didier Malenfant is geen groentje in de game-industrie. Dids, zoals hij zijn naam afkort, was voordat hij RaD oprichtte werkzaam bij Naughty Dog, waar hij aan het originele Jak and Daxter avontuur werkte.
Samen met Ru Weerasuriya en Andrea Pessino, beiden werkzaam bij Blizzard als respectievelijk Senior Artist en Senior Software Engineer van de WarCraft III serie, besloot hij de stoute schoenen aan te trekken en een eigen bedrijf op te richten.
Andrea haakt in op wat Didier vertelt: "Toen we net begonnen hadden we niet eens een eigen kantoor, we hielden onze sollicitatiegesprekken in een coffeeshop. Stel je voor. Tijdens die gesprekken vroegen de sollicitanten waar ze aan zouden werken. Op dat moment hadden we nog niets concreets, dus het enige wat we konden zeggen was: 'trust us, it's gonna be super fantastic'." De drie mannen kunnen er nog hartelijk om lachen.

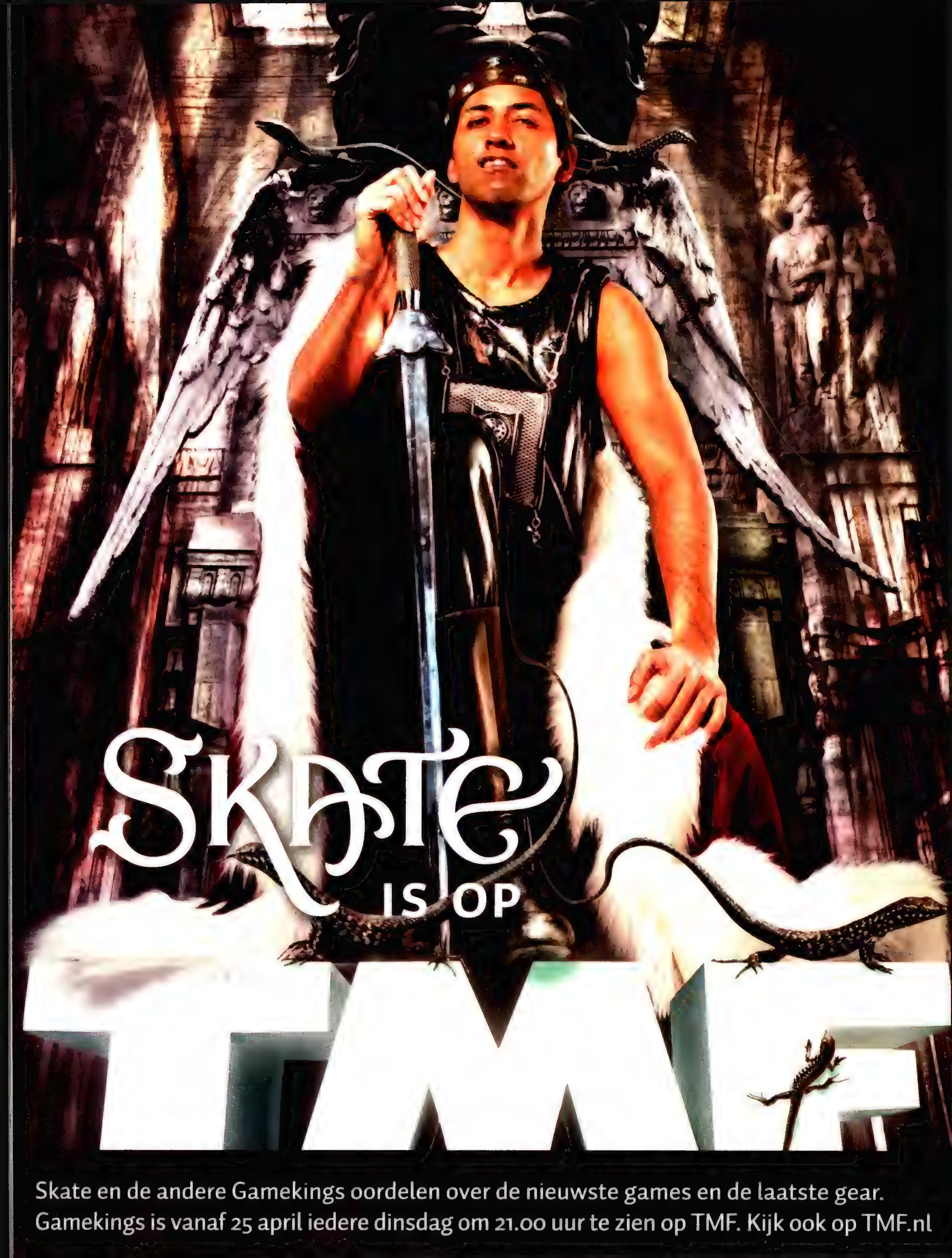
ENG

De ontwikkeling van Daxter was geen makkelijke klus. Het nadeel en voordeel van een licentie noemt Didier het.
"Aan het ontwikkelen van deze game zaten twee kanten. Aan de ene kant is het eenvoudiger omdat er zoveel zaken zijn die je kunt gebruiken, er is immers al een heel universum ontwikkeld. Je hoeft niet vanaf nul te beginnen.
Aan de andere kant is het ook een stuk moeilijker omdat je geen game wilt maken die een port is van Jak I of Jak II. Je wilt iets eigens, je eigen stijl."
"Kijk naar Jak and Daxter, dat was destijds een doorbraak op de PS2, zeker gezien de hardware en de mogelijkheden en zoiets moesten we ook doen met de PSP. Dat was best eng", valt Ru hem bij, "het moeilijkste van alles was dat de camera goed moest werken en dat we onzichtbare laadtijden hadden".

PIJN

"Je krijgt van die momenten waarop niets lukt", gaat Didier verder. "Als ik dat niet meegemaakt had bij Naughty Dog, dan waren we waarschijnlijk in paniek geraakt en met de boel gestopt. Als we een ding hebben geleerd bij onze vorige werkgevers, is het hoe we om moeten gaan met grote franchises en de daarmee gepaard gaande verantwoordelijkheid."
"Het opstarten van een bedrijf en het bouwen van een engine voor een game, dat gaan we nooit meer doen, zeiden we tegen elkaar toen we er mee bezig waren", vult Ru aan.
Andrea relativeert: "Ach, als het eenmaal achter de rug is vergeet je de pijn," waarop Ru en Didier hem vreemd aankijken. "...althans dat is wat vrouwen mij vertellen", lacht Andrea.
"Maar een vakantie hebben we wel verdiend", besluiten Ru en Didier het gesprek.

READY AT DAWN STUDIOS • SONY • COLUMBIA TRISTAR • TEL: 035-6250720 • WWW.NL.PLAYSTATION.COM


SKATE
IS OP
TMF
Skate en de andere Gamekings oordelen over de nieuwste games en de laatste gear.
Gamekings is vanaf 25 april iedere dinsdag om 21.00 uur te zien op TMF. Kijk ook op TMF.nl

JURJEN



GRAPHICS 7 | REPLAY 10 | GAMEPLAY 9 | SCORE 92

Er zijn al diverse leuke puzzelspellen voor de DS uitgebracht maar Tetris DS veegt ze allemaal van de tafel. Essentiële aanschaf voor DS-bezitters.

TETRIS DS

Een game die al twintig jaar geleden is uitgebracht. Een game die al in honderden versies is verschenen, waarvan vele gratis. Een game die vaak is aangepast, maar in z'n oorsprong nog onverminderd sterk blijft. Wat moeten we met de zoveelste versie van een dergelijke game?

Een vernieuwde uitgave van Tetris DS kan natuurlijk nooit een ruime voldoende verdienen. Laat staan een Gold Award. Behalve... in het geval van het meesterwerkje Tetris DS! Op deze pagina worden de redenen voor mijn enorme enthousiasme als bouwstukken gepresenteerd. Aan jou de taak om deze bouwstenen in je hoofd te laten zakken. Wellicht schuiven ze ook bij jou zo in elkaar dat je aan het eind van deze pagina 'Tetris!' roept.

PRESENTATIE

De vormgeving en muziek van de zes spelvarianten is telkens gebaseerd op een NES-klassieker, om precies te zijn Super Mario Bros (Standard), Metroid (Catch), Legend of Zelda (Mission), Donkey Kong (Push), Balloon Kid (Touch) en Yoshi's Cookie (Puzzle). Vaak zie je op het bovenste scherm een scène uit het spel, terwijl bewerkingen van de klassieke achtergrondmuziekjes (met heftiger varianten als de spanning oploopt) de actie op krachtige wijze stuwen.

"OH MIJN GOD, DIT HAD IK NIET AAN ZIEN KOMEN"

ULTIEM

Het 'gewone' Tetris krijgt in deze versie zijn ultieme vorm. Elke 'correcte' vernieuwing die de afgelopen twintig jaren is doorgevoerd is in deze versie geïntegreerd. Zo kun je een reeks van maar liefst zes volgende blokken bekijken om toeval een minder grote kans te gunnen, geeft een schaduw de exacte valplaats van een blok aan, en kun je een blok instant op z'n plek droppen door de vierpuntsdruktoets omhoog te duwen.

TOUCH

Het speltype Touch zou een op zichzelfstaande versie van Tetris kunnen zijn, en is misschien ook wel als zodanig begonnen. Het subtype Touch Tower laat een hoge blokkentoren op de twee schermen verschijnen. Aan de speler de taak om de blokken met de stylus te schuiven en te draaien zodat horizontale lijnen worden gevormd, die natuurlijk uit beeld verdwijnen. Een prettige, rustige en prikkelende manier om Tetris te bedrijven.

Hetzelfde geldt voor het subtype Touch Puzzle, waarin een bepaalde opdracht in een bepaald aantal stappen voltooid moet worden.

PUSH

Oh mijn god, dit had ik niet aan zien komen. Push is misschien wel de beste Tetris-variant ooit, terwijl er eigenlijk maar heel weinig aan het oorspronkelijke concept is veranderd. Grootste twist: de blokken komen van twee kanten, waarbij de ene speler de blokken van bovenaf gebruikt om lijnen tegen de kern te vormen, terwijl de andere (computergestuurde of menselijke) speler dat met de van onderaf verschijnende blokken doet. Door twee of meer lijnen tegelijk te wissen wordt de hele zooi naar de kant van de tegenstander geduwd, en zo blijf je met het zweet op je kop heen en weer duwen en beuken totdat de hele blokkenzooi tegen de punten in het plafond of de vuurzee op de bodem is gedrukt. Superspannend en eindeloos leuk!

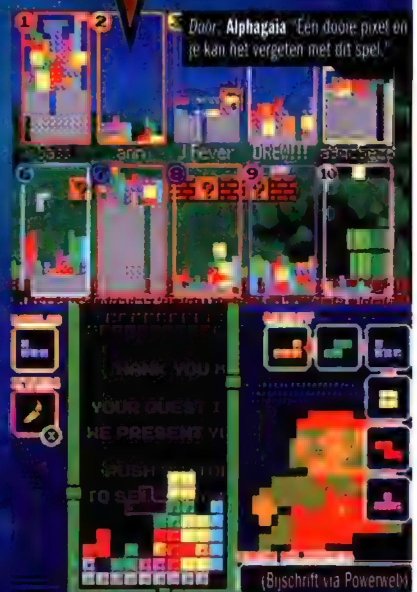
TOPVORM

Het speltype Catch (waarin je niet de blokken maar de 'vloer' beweegt) is aardig bedacht maar grijpt me niet zo als de doordenkers in Mission en Puzzle. Hoe die laatste twee speltypen precies werken zoek je zelf maar uit want mijn ruimte is bijna op en ik moet nog wat kwijt.

Tetris DS levert de beste Tetris-versie ooit en heel veel meer dan dat. De speltypen Touch en Push hadden ook als op zich zelfstaande games uitgebracht kunnen worden.

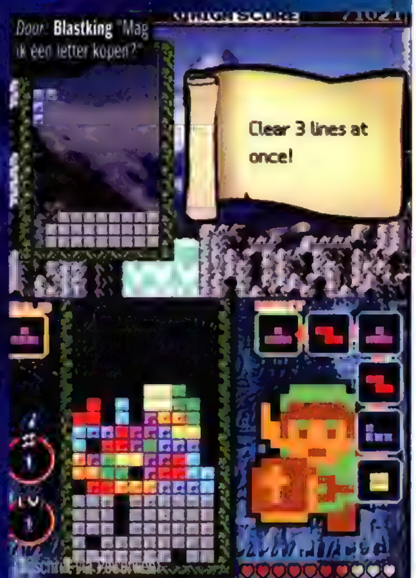
En dan heb ik de grootste troef nog niet genoemd: multiplayer Tetris! Speel met twee tot tien DS-bezitters in je omgeving (met een enkele game card!), of speel via internet met twee tot vier spelers.

Nintendo is in topvorm en deze prachtige en zeer uitgebreide versie van Tetris is hiervan een sluitend bewijs.



Door: **Alphagaia** "Eén dooie pixel en je kan het vergeten met dit spel."

(Bijschrift via Powerweb)



Door: **Blastking** "Mag ik een letter kopen?"

GENRE: PUZZEL • AANTAL SPELERS: 1 - 10 • VERWACHT: OUT NOW

NINTENDO • 030-6097100 • WWW.NINTENDO.NL

OVER NINTENDO, SHIGERU MIYAMOTO EN DE ZIN VAN HET LEVEN



Boris en Miyamoto tijdens hun eerste ontmoeting, enkel jaren geleden.

Vorige week woensdag stond ik vroeg op om de trein naar Parijs te pakken. Die dag zou ik voor de tweede keer in mijn leven de man ontmoeten die hoogstpersoonlijk verantwoordelijk is voor het ontstaan van videogames: Shigeru Miyamoto.

BORIS

Shigeru Miyamoto was in Parijs om geridderd te worden tot Chevalier dans l'ordre des Arts et des Lettres, door het ministerie van cultuur in Frankrijk. Een onderscheiding die alleen is weggelegd voor de groten der aarde. En voor de Fransen [illegible] Fransen en zeker Japanners, dat dit [illegible]. Om deze feestelijke gebeurtenis op te luisteren, werd een aantal journalisten naar Parijs gehaald en in de gelegenheid gesteld Miyamoto te interviewen en hem te vragen naar zijn onderscheiding, de nieuwe hond in Nintendogs en de nieuwe DS Lite. Andere vragen waren niet toegestaan en al helemaal geen vragen over de Revolution of de Nintendo Go.

ZEN

Ik had geen zin om te vragen naar de nieuwe Nintendog of de DS Lite. Ik hoorde andere journalisten geforceerd beleefde nietszeggende gesprekjes voeren met Miyamoto tot hun tijd om was en zodoende kwam het moment waarop ik aan de beurt was steeds dichterbij. Miyamoto was pas twee dagen in Parijs maar leek weinig last te hebben van zijn jetlag. Ik moest denken aan [illegible] Zen meester [illegible] ooit heeft gezegd: "[illegible] is een dag zonder eten".

EEN BEETJE GESCHIEDENIS

Het Japanse Zen Boeddhisme werd omstreeks de vijfde eeuw na Christus, [illegible] sterk beïnvloed door het Chinese Taoïsme waardoor de boeddhistische begrippen [illegible] eigen. Het accepteren van lijden en de oefening van een mentale discipline, was [illegible] waarin de nadruk lag op het ontdekken en bewandelen van De Weg.

De toenmalige heersende Japanse moraal bleek de perfecte voedingsbodem voor het ontstaan van een cultuur waarin zelfopoffering als het hoogste goed wordt gezien.

Ik keek weer naar Miyamoto die vriendelijk lachend en toch afstandelijk aandacht gaf aan een journalist. Het was bijna mijn beurt.

DE WEG

Ik dacht aan Mario en de manier waarop hij een beetje [illegible] door de levels rent in Super Mario 64, of welke Mario game die ik ooit heb uitgespeeld.

Zou er een diepe Zen-filosofie schuil gaan achter De Weg die Mario in elk spel zo [illegible] aflegt? Als hij helemaal zichzelf is, één met de omgeving om hem heen, [illegible]. [illegible] paddestoel bijvoorbeeld.

"Wat is uw favoriete dier?", hoorde ik de journalist vragen die voor mij aan de beurt was. De tolk vertaalde en "paard" was het antwoord. "Wat is uw favoriete kleur?" Opnieuw [illegible] en "rood" antwoordde Miyamoto [illegible] lachte.

Dat kan natuurlijk geen toeval zijn. Ik besloot de vraag over de snor te laten vallen.

GEEN ZELF

Ik keek Miyamoto aan. Zou ik het hem gewoon vragen? Of zou ik net als iedereen gewoon informeren naar de nieuwe hond in Nintendogs of hem vragen de DS Lite nog één keertje te laten zien.

Ik dacht na. Zou Mario zich altijd [illegible] opofferen voor prinses Peach? Of lijkt dat alleen maar zo [illegible] van tijd tot tijd [illegible]?

Een PR medewerker wenkte me. Het was mijn beurt.

Miyamoto gaf mij een hand. Ik slikte, haalde adem en vroeg: "wat is de zin van het leven?"

Miyamoto moest lachen. De tolk vertaalde de vraag in het Japans. Maar Miyamoto was al aan het nadenken. Hij antwoordde in het Japans en de tolk zei: "De zin van het leven? Ik werk elke dag met veel plezier en ik hou van mijn vrouw en kinderen."

Ik maakte een beleefde buiging en [illegible] hoofd verliet ik de interviewruimte. Op zoek naar... op zoek naar wat eigenlijk?

> EEN PR MEDEWERKER WENKTE ME. HET WAS MIJN BEURT. IK SLIKTE, HAALDE ADEM EN VROEG: "WAT IS DE ZIN VAN HET LEVEN?"



Miyamoto, medebepalend voor wat videogames heden ten dage zijn.

SUIKODEN TACTICS



Het lijkt op Final Fantasy Tactics maar dan zonder de charme en de diepgang.

PS2 — 60 SCORE

PRO EVOLUTION SOCCER MANAGER



Een managergame blijft dood- en doodsaai, zelfs van de beste voetbalgame.

PS2 — 50 SCORE

THE SWORD OF ETHERIA



Hack and slash in de ruimste zin van het woord, button bashen tot je erbij neervalt.

PS2 — 50 SCORE

MIDWAY ARCADE TREASURES EXTENDED PLAY



Zelfs met een roze bril op, lukte het ons niet om dit tof te vinden.

PSP — 60 SCORE

JURJEN

GRAPHICS	REPLAY	GAMEPLAY	SCORE
7	8	7	75

Ondanks de emotiegevoede spelprincipes, lukte het deze game niet mij diep te raken. Vermakelijk was het echter wel.

SUPER PRINCESS PEACH



Vrouwen in videogames zijn passieve, hulpeloze wezentjes die zich graag laten pakken en ontvoeren. Óf het zijn venijnige vechtrokken die hun mannelijke belagers met grof geweld van hun boezem beuken. Goed nieuws voor het feminisme anno 2006: Prinses Peach is gekomen om deze tradities te doorbreken.

De prinses, ooit begonnen als passief en hulpbehoevend trutje, onderneemt in haar eerste eigen spel ooit, een actieve rol die haar optreden in Super Mario Bros. 2 doet verbleken. Met haar puike pluutje mept ze de vissen uit het water en de adders van haar pad. Ze schept kruipende Koopa's van het gras om ze richting zwevende Lakitu's te lanceren en zweeft zelf als een paardenbloempluisje over gapende afgronden.
Het is duidelijk: deze prinses staat haar mannetje. En dan hebben we het nog niet eens gehad over de meest afschrikwekkende wapens van deze (of iedere) vrouw: haar emoties!

GEVOELIGE KRACHTEN

De prinses heeft jouw vingers nodig om in vuur en vlam te geraken! De klassieke vierpuntsdruktoets actieknoppen-besturing wordt aangevuld met de mogelijkheid om via het touch-screen vier emotionele toestanden van de prinses te activeren.
Dit zijn woede (prinses wordt zwaarder en met een vuurkolom omhuld), vrolijkheid (prinses draait en vliegt), verdriet (prinses huilt een rivier aan tranen en rent wat sneller) en kalmte (de levensmeter wordt langzaam aangevuld). Het gebruik van deze gevoelige krachten is niet onuitputtelijk: een geel metertje loopt leeg zodra een emotie wordt ingezet.

MEISJES OF MIETJES?

Is deze game bedoeld voor meisjes of mietjes? Die vraag kwam bij mij bovendrijven tijdens het doorlopen van de eerste drie werelden. Simpelheid troef, het lijkt een platformspelletje voor mensen die Mario te moeilijk vinden. Ik ergerde mij daaraan; de eenvoud voelt als een belediging aan het adres van het zwakke gesl... eh, ik bedoel, de minder mannelijke helft van de mensheid.
In een Mario game moet je altijd écht je best doen om vijanden te ontwijken, maar vanwege de levensmeter van drie hartjes maakt het in dit prinsessenspel niet veel uit dat er af en toe een half hartje sneuvelt door een botsing met een vijand want met een beetje handigheid is je energie zo weer aangevuld. Daarbij voelen de emotionele powerups bijna als cheats: als een vijand zich lastig laat ontwijken, zet je je vlammen aan om hem te roosteren, als een serie bewegende platformpjes zich moeilijk laat oversteken, activeer je de vliegmogelijkheid om er voorbij te fladderen, easy does it.

BONUSSEN

Jongens en meisjes: geef nooit op, sabbel even door want vanaf wereld vier komt er zowaar wat pit en uitdaging in het spel. En daar wordt de game leuker van, neem dat van mij aan.
Doorgeploeterd naar wereld acht kom je er vervolgens achter dat je oude levels nogmaals moet bezoeken om in elk veldje drie Toads te vinden, en omdat ik je nu vertel dat met het voltooien van deze queeste een hele hoop erg leuke extra levels beschikbaar komen (en nog meer noemenswaardige bonussen die ik hier niet noem, ze zijn tenslotte niet noemensplichtig), weet je dat deze zoektocht met terugwerkende kracht de moeite waard wordt. Je zult de emotionele krachten nu ook steeds vaker als werkelijk interessante vermogens benutten bij het oplossen van puzzelachtige situaties.

> "LAAT DE VERWACHTING VAN EEN NIEUWE MARIO EVEN LOS, DAN ZAL DE PRINSES JE PRIMA KUNNEN VERMAKEN."

ADEM

Het glorieuze gevoel van een échte Super Mario is in het avontuur van de prinses maar mondjesmaat aanwezig maar daarmee is de game natuurlijk nog niet mislukt. Als je in de betere levels de emoties zoveel mogelijk achterwege laat, ontstaan best wel leuk bedachte en spannende platformsituaties, terwijl de Toad-speurtocht je soms in behoorlijk pittige puzzelveldjes plaatst.
Het aantal levels is groter dan je zou verwachten, er zijn een paar simpele touch-minigames meeverpakt en beeld en geluid zijn fraai en vrolijkmakend.
Het algehele spelgevoel hangt ergens tussen Yoshi's Story en Kirby's Adventure, en er zijn niet veel platformspelletjes die in één adem met dit spel klassiekers genoemd kunnen worden.
Laat de verwachting van een nieuwe Mario even los, dan zal de prinses je prima kunnen vermaken. Met de release van New Super Mario Bros kan in juni dan het echte werk beginnen.





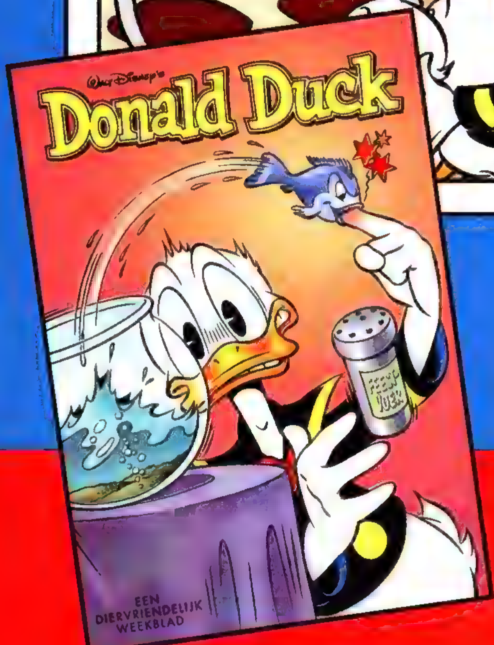
"Luister; ze zingt het nummer Peach, van Prince!"

Zo reageerde mijn vrouw ook toen ze hoorde dat haar favoriete schoenenzaak er mee ophield.

NINTENDO • TEL 030-6097100 • WWW.NINTENDO.NL
GENRE: PLATFORM • AANTAL SPELERS: 1 • VERWACHT: 27 MEI 2006

Zoiets gebeurt alleen in Donald Duck...





Een vrolijk weekblad

www.donaldduck.nl

BORIS

GRAPHICS	REPLAY	GAMEPLAY	SCORE
8	8	7	80

Ik wil graag originele exclusieve PSP titels zien die het hele handheld genre naar een nieuw level kunnen tillen. SOCOM is een goed spel maar voelt toch een beetje te veel aan als een PS2 poort.

SOCOM
US NAVY SEALS FIRETEAM BRAVO



Sony brengt zijn populairste shooter franchise naar de PSP en hoopt daarmee het probleem van gebrek aan nieuwe games voor de handheld een klein beetje te verlichten. Kan Fireteam Bravo in die behoefte voorzien?

Shooters op handhelds. Het blijft een probleem en terwijl ik SOCOM speel, vraag ik me af of het hele idee ooit zal werken.
Het is grappig dat de SOCOM serie al vanaf dag één tegen dit vooroordeel vecht want toen het spel ooit voor het eerst uitkwam op de PlayStation 2, vond ook iedereen dat de controller niet geschikt was voor het spelen van shooters. In principe heeft SOCOM altijd zijn gelijk gehaald door het neerzetten van ijzersterke gameplay die vooral online in multiplayer mode vele fans wist te creëren. Hetzelfde moet Fire Team Bravo nu gaan doen op de PSP.

LONEMAN EN SANDSTAR

Net zoals vroeger zou je het spel kunnen verwijten dat het niet goed speelbaar is en de besturing te ingewikkeld maar aan de andere kant is er toch die multiplayer mode die, hoe kan het ook anders, weer ontzettend goed werkt.
Fire Team Bravo bestaat uit twee SEALs: Lonestar en Sandman. Jij speelt de rol van Sandman en je kunt opdrachten geven aan Lonestar die variëren van aanvallen tot het openen van een deur en het clearen van een ruimte. Grafisch gezien is de game beperkt maar mooi genoeg voor een handheld game. Er is een soort mist gecreëerd om te verhullen dat de PSP niet zo heel veel details in de verte kan weergeven en ook al voelen de levels soms een beetje leeg en verlaten, het werkt allemaal naar behoren.
Er zijn veertien verschillende missies en er is een verhaal dat wordt verteld door langdradige cutscenes die je negen van de tien keer zult wegklikken.

DE LOCKON

Zipper Interactive heeft het ontbreken van een tweede analoge controller opgevangen met een auto-aim systeem dat redelijk goed werkt. Dit lock on systeem zit ook in multiplayer games waardoor een shootout bijna altijd wordt beslist door de persoon die de ander als eerste ziet.
Hierbij is het natuurlijk wel belangrijk dat je goed weet hoe een map er uitziet want de kans is groot dat vijandelijke soldaten altijd vanuit dezelfde richting komen.
Via de headset is het mogelijk online met elkaar te praten en als je wilt dan kun je de PSP via USB aansluiten op de PS2 waardoor het mogelijk wordt om extra goodies te unlocken als je tenminste in het bezit bent van SOCOM 3. Leuk, maar ook een beetje loos want je hebt er niet echt veel aan.

GOED GENOEG

Alles in aanmerking genomen, is deze PSP versie van SOCOM goed genoeg om recht te doen aan de franchise maar je vraagt je toch af of Sony niet een heel klein beetje meer zijn best zou kunnen doen om handheld gaming als genre wat beter te ondersteunen.
Op dit ogenblik is de PSP gewoon een draagbare PlayStation 2 en ook al is het het vet dat je multiplayer games kunt spelen, het blijft een totaal andere spelervaring en daar doet Sony eigenlijk helemaal niets mee.

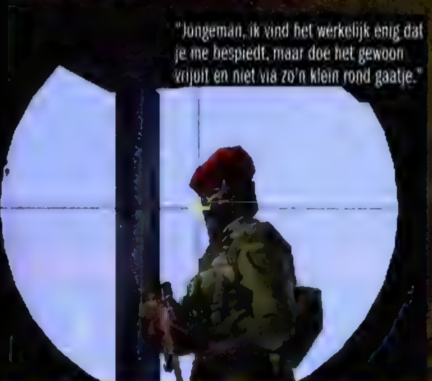


Omdat de hospikken snel eventuele schotwonden in de rug moesten kunnen bereiken, was een brede ritssluiting achterop de legerkleding verplicht.

"TOCH ZOU SONY WEL WAT MEER Z'N BEST KUNNEN DOEN OM HANDHELDGAMING BETER TE ONDERSTEUNEN"



"Voorzichtig, iets zegt me dat we op 't goede spoor zijn."


"Jongeman, ik vind het werkelijk enig dat je me bespiedt, maar doe het gewoon vrijuit en niet via zo'n klein rond gaatje."

GENRE: SHOOTER • AANTAL SPELERS

eSPORTS VEROV

GAMER KAN STEEDS MEER CASH VERDIENEN!

Een Nederlandse gamer die in één jaar tijd dik twee ton verdient met het spel Painkiller, toernooien met een hoofdprijs van 150.000 dollar, kampioenschappen (WCG, CPL, ESWC) waaraan tientallen landen meedoen, 19-jarige pubers die kunnen leven van het gamen...
Professioneel gamen is bezig met een onstuitbare opmars! Hoogste tijd voor de PU om eSports een echte plek in het blad te geven.

INTERVIEW

FACE TO FACE MET FATALITY

Bij de term pro-gaming denken veel gamers aan Jonathan 'Fatal1ty' Wendell. Deze über gamer uit het Amerikaanse Missouri was immers zo'n beetje de eerste gast die big bucks verdiende met gamen. Sinds 1999 staat hij op eenzame hoogte in het shooter genre en won hij menig WK. PU ontmoette de levende legende in een Amsterdams restaurant.

PU: Hoe begon het allemaal?
Fatal1ty: Gewoon zoals bij ieder ander; thuis en bij vrienden. Overdag sportte ik op straat en als het donker werd ging ik gamen. Na een tijdje heb ik voor de gein meegedaan aan een lokaal game-toernooi en won. Toen ik kort daarop bij een nationaal event derde werd, wist ik waar mijn toekomst lag.
PU: Waarom ben je beter dan de rest?
Fatal1ty: Ik reageer denk ik sneller. Train daarnaast ook erg hard. Voor een toernooi gemiddeld acht uur per dag.
PU: Moet je voor eSports een geek zijn?
Fatal1ty: Rot op man. Alle topspelers zijn atleten die doorgaans ook uitblonken bij 'normale' sporten. Ik denk dat je in de top maar weinig nerds zult tegenkomen. Ik was bijvoorbeeld erg goed in American Football en ben als 13-jarige derde geworden bij het nationaal kampioenschap poolbiljarten.
PU: Baal je er niet van dat je jouw sport steeds maar weer moet verdedigen in de pers?
Fatal1ty: Ach, men begrijpt gewoon niet hoe groot deze sport is. Besef je wel hoeveel mensen momenteel deze sport bedrijven? Dat zijn er meer dan voetbal, basketbal en honkbal bij elkaar. Het is slechts het gebrek aan mogelijkheden om gamen als topsport te bedrijven, dat onze sport momenteel nekt. Maar dat komt wel goed. De geldbedragen die je kunt winnen, worden steeds hoger en er komen ook steeds meer sponsoren.
PU: Word je niet zenuwachtig als je om 150.000 dollar speelt?
Fatal1ty: Niet echt. Het is een druk die je jezelf oplegt. Ik wil gewoon altijd winnen, of er nu geld of eer op het spel staat.
PU: Ben je bang voor 'onze' Sander VoO Kaasjager?
Fatal1ty: Waarom zou ik bang voor hem moeten zijn? Oké, hij won een keer van me. Big deal, ik heb hem inmiddels alweer verslagen en ben nog steeds nummer 1.
PU: Wat is belangrijker bij eSports: goede graphics of een goed geluid?
Fatal1ty: Geluid, by far. De graphics zien er bij mij nooit uit aangezien ik een soepele framerate wil. Een goede geluidskaart is daarentegen onontbeerlijk omdat je goed moet horen waar de opponent zich bevindt en wat hij doet. Echt, je hoort een raket eerder aankomen dan je hem ziet...
PU: Stop je binnenkort of staat je rollator ooit tegen je Pentium 9?
Fatal1ty: Ik ga door zolang ik tot de top behoor. Zolang niemand me nog kan verslaan, zie ik geen reden om te stoppen. Ik heb toch een mooi leven zo...
PU: Mwoa...

Naam: Jonathan Wendell
Nickname: Fatal1ty
Wereldkampioen: Quake 3, Painkiller, Alien vs Predator 2, Unreal Tournament 2003, Doom 3
Aantal WK-titels: 12
Totaal gewonnen prijzengeld: 500.000 dollar



MEDIAPARTNER

POWER UNLIMITED OFFICIËLE MEDIAPARTNER WORLD CYBER GAMES





Power Unlimited zal dit jaar (samen met o.a. Gamekings) optreden als officiële mediapartner van de World Cyber Games 2006: het grootste en meest bekende eSports-toernooi ter wereld. Dat betekent dat we je in de komende maanden kennis laten maken met dit immense WK en de spellen die je daar kunt spelen. Ook laten we Nederlandse spelers aan het woord die in het verleden een medaille (en prijzengeld) op dit toernooi hebben gewonnen. Tenslotte geven we ook aan hoe je zelf aan de WCG kunt meedoen. Waar en wanneer zijn de voorrondes, hoe geef ik me op, aan welke games kan ik meedoen, etc. Informatie waar volgens ons velen op zitten te wachten, want zeg nu zelf, wie wil er niet een weekje betaald naar Italië (de finale wordt gehouden op het racecircuit van Monza) gestuurd worden om daar lekker te gamen en als je wint ook nog eens een cheque van 20.000 dollar mee naar huis te nemen!

DE GAMES
In de tussentijd kun je alvast gaan oefenen met de games die op de komende WCG gespeeld kunnen worden. Het zijn:
Counter-Strike 1.6 (PC)
WarCraft III: Frozen Throne (PC)
StarCraft: Brood War (PC)
FIFA Football 06 (PC)



Need for Speed: Most Wanted (PC)
Warhammer 40.000: Winter Assault (PC)
Dead or Alive 4 (Xbox 360)
Project Gotham Racing 3 (Xbox 360)





Meer informatie over de WCG vind je op www.worldcybergames.com. De Nederlandse site (www.worldcybergames.nl) zal binnenkort online gaan. Daarop kun je dan ook alle info over de nationale voorrondes van dit toernooi vinden.

WCG
WORLD CYBER GAMES

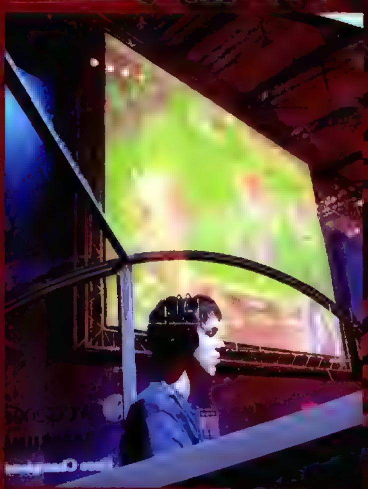
ERT DE WERELD

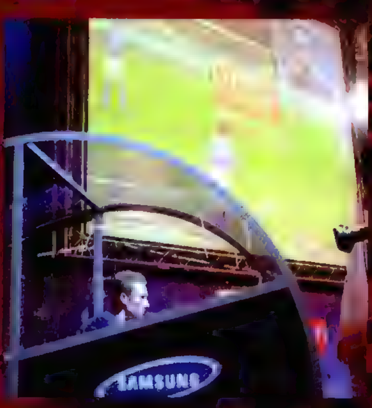
SAMSUNG EUROPEAN CHAMPIONSHIPS

ORANJE WINT TWEEMAAL GOUD OP EK



Nu PU officieel de World Cyber Games ondersteunt, was het niet meer dan logisch dat we afreisden naar Hannover, alwaar het negen man sterke Nederlands team aan de Samsung European Championships meedeed, de Europese variant van de WCG.





Gelukkig zaten we niet voor Heinz mit dem kurzen Familienname vijf uur in de auto. Oranje won namelijk twee keer goud (uit vijf spellen), wat goed was voor de tweede plek overall (achter Duitsland).

Na vier dagen gamen waren het Manuel 'Grubby' Schenkhuizen en Arthur 'King Tuur' Vankan die hun finales bij respectievelijk Warcraft III: Frozen Throne en Project Gotham Racing 3 wonnen. De drie overige leden van het Nederlands team, een Counter-Strike Source team, Stefan 'MaDDog' Timmermans (Need for Speed: Most Wanted) en Robert 'RvK' van Kleeff (FIFA 06) kwamen net niet door de voorronden, alhoewel de laatste wel de Russische nummer 2 met 5-1 op zijn klo-ten gaf.

WERELDTOP

Dat Grubby en King Tuur hun toernooien wisten te winnen, zal voor de kenners geen verrassing zijn. Beide spelers behoren namelijk tot de absolute wereldtop. De 17-jarige King Tuur mag je zelfs als een klein wonder bestempelen aangezien hij zo'n beetje alles wint waaraan hij meedoet. Waar de meeste pro-gamers goed zijn in één genre, is deze gast wereldkampioen (geweest) bij Halo 2, Moto GP 1 & 2, Project Gotham 1 & 2 en FIFA. Het zal ons niks verbazen dat als er een WK Buzz of Nintendogs zou zijn, hij dit ook wint.

Ook de 19-jarige Grubby is geen kleine jongen. Hij kan namelijk leven van het spelen van Warcraft III. Inderdaad, je leest het goed, na school is hij professioneel gamer geworden en pakt regelmatig pittige prijzen mee. In het Warcraft-maffe Zuid-Korea is Grubby zelfs zo bekend dat een Koreaanse TV-show hem de gehele SEC volgde.

Kortom, Nederland mag dan een klein landje zijn, er zit veel gametalent. En wij hebben sterk het idee dat er momenteel nog maar een fractie van dat talent aan competities meedoet. Daar moet snel verandering in komen, want je bent gek als je de kans niet grijpt om van je hobby je werk te maken!

TOP 5 MEEST LUCRATIEVE ESPORTS-GAMES

Painkiller
WarCraft III
StarCraft: BroodWar
Counter-Strike (1.6/Source)
Quake 3





LIJST BESTVERDIENENDE GAMERS 2005 (EXCLUSIEF SPONSORGELD)

1. VoO (Nederland) $238.000 Painkiller
2. Fatal1ty (VS) $236.000 Painkiller
3. Stermy (Italië) $115.000 Painkiller
4. zyz (Duitsland) $102.750 Painkiller
5. Spirit_Moon (Zuid-Korea) $83.000 WarCraft III
6. Ztrider (Zweden) $76.000 Painkiller
7. JulyZerg (Zuid-Korea) $60.000 BroodWar
8. Grubby (Nederland) $51.300 WarCraft III
9. Booms (Italië) $40.200 Painkiller
10. GoRush (Zuid-Korea) $40.000 BroodWar



PRIJZENGELD GROTE TOERNOOIEN

Als je denkt dat je met gamen geen geld kan verdienen, heb je het echt mis. Op Nederlandse LAN's (Netgamez Networking Day, etc) liggen de hoofdprijzen in de orde van enkele duizenden euro's en internationaal gaat men echt los. Check dit lijstje maar:

SEC: ca. $100.000 (winnaar spel: $4000)
WCG: ca. $500.000 dollar (winnaar spel $20.000)
ESWC: $266.000 (winnaar spel $13.000)
CPL World Tour: $1.000.000

Verder zijn er diverse Counter-Strike toernooien waar tienduizenden dollars te winnen zijn.
In totaal was er in alle eSports-toernooien van 2005 een prijzenpot van $5.000.000.

VOLGENDE MAAND: "HOE KAN IK MEEDOEN AAN DIT SOORT TOERNOOIEN?"

SCORE **83**

GRAPHICS	REPLAY	GAMEPLAY
8	9	8

Een erg vermakelijk avontuur en je krijgt er ook nog eens een stabiele multiplayer bij cadeau.



DE EERSTE FPS OP DE DS

GoldenEye bewees op de N64 al dat first-person shooters op de console mogelijk zijn, Metroid Prime: Hunters bewijst dat dit soort spellen zich ook op de DS thuis kunnen voelen.

Ze hebben het geflikt: Metroid is een first-person shooter geworden en het doet niet eens afbreuk aan de beleving. Sterker, de beleving is nog intenser geworden.

Door de stylus op het onderste scherm te bewegen, verplaatst het gezichtspunt zich op het bovenste scherm. Zo kun je vrijelijk je blikveld aanpassen en dus ook mikken op dat ene beestje dat daar over de stenen kruipt. Met een druk op de R-knop laat je een salvo energieballen los op het slachtoffer. Het werkt perfect.

Ook wissel je, op het onderste scherm, van wapens of verander je Samus in een balletje en kun je door je stylus over het scherm te bewegen haar aan het rollen brengen. Door een hele snelle veeg te geven, rolt Samus een stuk sneller. Handig voor als het even te heet onder je voeten wordt.

STROEF

Het begin is een beetje stroef, de oorzaak daarvan is dat je behoorlijk moet wennen aan de besturing (zie kader "Pink onder DS") maar het komt ook door de opzet van dit Metroid avontuur.

Doel is acht kristallen te verzamelen, de zogenaamde Octolith's. Om zo'n kristal te bemachtigen, dien je eerst drie artefacten op te sporen die een poort openen naar een bewaker. Het begin is dan ook behoorlijk lineair, waarbij je vrij simpel drie artefacten opspoort, de poort naar de wachter opent, hem verslaat en met een aftellende klok in beeld de weg

TIJDSLIJN

Mocht je je afvragen waar dit Metroid avontuur zich bevindt als we kijken naar de periode waarin de belevenissen van Samus zich afspelen, dan hebben we hier een kleine tijdslijn voor je opgesteld.

- Metroid Zero Mission (Metroid)
- Metroid Prime
- Metroid Prime: Hunters
- Metroid Prime 2 Echoes
- Metroid II - The Return of Samus
- Super Metroid
- Metroid Fusion



Waarom heb ik deze game niet op het Powerweb gezet? Hebben die PU lezers ook eens makkelijke plaatjes voor een bijschrift.

naar je schip weer tracht terug te vinden.

Dit klinkt heel eentonig en zo voelt het in het begin ook. Echter, gaandeweg het avontuur wordt het toch behoorlijk interessant allemaal. Tijdens de weg terug liggen namelijk de Hunters op de loer om jou de Octolith afhandig te maken.

Tijdens diezelfde terugreis veranderen de aanvankelijk rustgevende Metroid melodieën in wat meer opzwepende muziek. Een teken dat een Hunter zich in je nabijheid bevindt!

Vanaf dat moment is het zaak om zo snel mogelijk de Hunter uit te schakelen voordat hij jou te grazen neemt en je Octolith jat. Mocht dit toch gebeuren dan dien je de desbetreffende Hunter op te sporen en hem een koekje van eigen deeg te geven.

KLEINE SMET

Ondanks de boeiende 'terugweg', moet ik wel opmerken dat ik wat meer verwacht had van het Metroid avontuur; wat meer afwisseling, wat meer variatie ook en wat meer puzzels. De enige momenten waarop je verwacht dat je hersenen aan het werk worden gezet, blijkt dat het gewoon een kwestie van zoeken en scannen is en de oplossing reikt zichzelf aan. Ook de wachters hadden wat diverser gekund, het zijn er namelijk twee, die in vier verschillende vormen moeten worden verslagen. Het is een kleine smet op een anderzijds heerlijk avontuur.

MULTIPLAYER

Naast het avontuur voor één speler, is er ook nog een multiplayer op het DS schijfje aanwezig. Eentje waar ik persoonlijk nogal gemengde gevoelens over heb.

Hunters maakt gebruik van de stabiele Wi-Fi Connection (zie ook pagina 64) en da's dus vet oké, maar het gaat een beetje mis bij de verschillende (off- en online) maps. Sommige lenen zich namelijk wel heel goed voor de hectische shootouts maar er zijn er meerdere die zo groot zijn dat je elkaar helemaal uit het oog verliest.

Tevens is het zo dat, wil je optimaal kunnen genieten

NINTENDO • TEL: 030-6097100 • WWW.NINTENDO.NL



Ach, weer zo'n lavalevel... ik word er niet meer koud of warm van.



"Hé Piet, doe mij effe een warm balletje met hete saus."



"Rank 3? Ik dacht 't effe niet. We doen het omgekeerd: 3 op je knar."

van de online mode, je het avontuur met Samus in ieder geval in singleplayer tot een goed einde hebt moeten brengen, want dan pas heb je alle personages (de door jou verslagen Hunters) en maps (de door jou bezochte gebieden) vrijgespeeld en kun je ze inzetten tijdens een potje online fraggen.

OEFENEN

Een goede tip daarbij is om eerst even goed offline te oefenen, met bots, zodat je alle personages in de vingers hebt en tevens hun alternatieve vormen. Ieder personage heeft namelijk sterke en zwakke kanten en het is aan jou om een personage te vinden dat bij jouw manier van spelen past.
Het is overigens erg verstandig om wat friendcodes te bemachtigen, aangezien je dan optimaal kunt genieten van de verschillende modes die online te vinden zijn.

"IN IEDER GEVAL BEWIJST METROID DAT FIRST-PERSON SHOOTERS WEL DEGELIJK MOGELIJK ZIJN OP DE DS."

EXTRAATJE

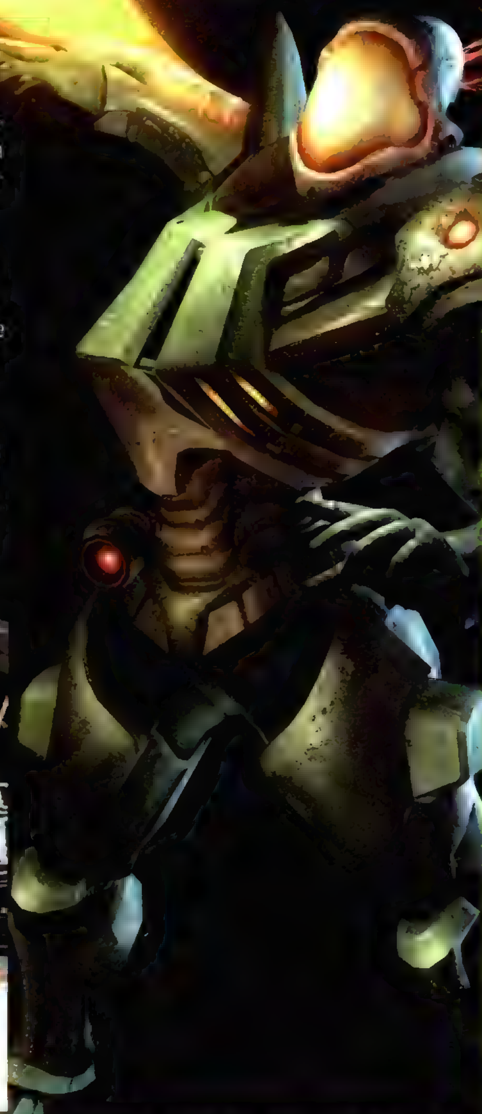
Persoonlijk heb ik erg genoten van het één speler avontuur in Metroid Prime Hunters. Waarbij ik de multiplayer als een welkom extraatje zie.
In ieder geval bewijst Metroid dat first person shooters wel degelijk mogelijk zijn op de DS. Het richten met je stylus voelt erg goed aan en nu ik er zo over nadenk, kan ik niet wachten op Metroid voor de Revolution (of Nintendo Go, of hoe het ding ook heten gaat); richten met je afstandsbediening lijkt me namelijk een perfect alternatief voor de stylus, en tevens een manier die wat minder snel RSI in de hand werkt. Ik heb nog steeds kramp in mijn rechter pink.



Als we dit jaar op de E3 op zoek gaan naar de mooiste boothbabe, noemen we ons Pram Hunters.



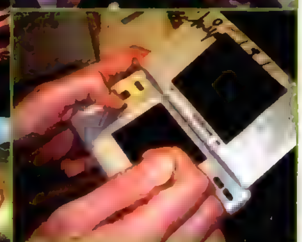
"Moet effe pissen. Ben over twee uur terug." "Twee uur, zo lang?!" "Ja, 't is belachelijk. De volgende game trek ik een rokje aan."



PINK ONDER DE DS

Ik heb de, althans voor mij, perfecte manier gevonden om de DS vast te houden.
Leg de DS in je linker hand, waarbij je duim op de D-pad ligt en je wijsvinger op de R-knop. De rest van de vingers houden de DS op zijn plaats. Met je rechterhand houd je de stylus vast alsof je een pen vasthoudt en laat je alleen je pink onder je DS rusten. Zo kun je gemakkelijk en stabiel gamen.
Linkshandigen doen dit natuurlijk in spiegelbeeld.
Let er wel op dat je genoeg pauzes neemt, want volgens mij is dit niet de meest stressvrije methode.





"SOLIDE EN LIEFDEVOL AFGEWERKT"

Het eerste persoons avontuur wordt zo machtig mooi gepresenteerd (indrukwekkende filmpjes over twee schermen, prachtige muziek) dat het nauwelijks opvalt, maar er ligt een nogal rigide formule aan ten grondslag. Zoek dit, scan dat, schiet op alles wat beweegt, versla de eindbaas en dan snel er vandoor.
Hierdoor is dit de Metroid geworden met het minste 'ontdekkingsreis'-gevoel, je vermoedt de hele tijd wel een beetje wat er komen gaat, en meestal heb je gelijk.
Dit is enigszins teleurstellend, maar de game is zo solide en liefdevol afgewerkt, dat ik er toch met veel plezier doorheen knalde.
Beetje kramp in m'n hand kreeg ik er wel van, helemaal toen ik met mijn kleine handjes de 'pink onder DS'-methode van Jeroen probeerde.

GENRE: FIRST-PERSON SHOOTER • AANTAL SPELERS 1- 4 (MULTIPLAYER OFF- EN ONLINE) • VERWACHT: 5 MEI 2006

COMPUTERFILMS E

"LAAT DIE CONTROLLER MAAR LIGGEN"

Als we eens een avondje geen zin hebben om actie te ondernemen, willen we nog wel eens een non-interactieve oftewel passieve videogame tot ons nemen, ook wel computergeanimeerde film genoemd. Op deze pagina's een overzichtje van de meest interessante CG-animatiefilms die eraan zitten te komen.
Voor mensen die alleen van interactieve dingen houden, wijden we ook nog wat woorden aan de bijbehorende games.

JURJEN





TEVEEL VAN HET GOEDE?

Na grote commerciële hits als Shrek 2 (Dreamworks) en Finding Nemo (Pixar/Disney) denkt de doorsnee filmmaker natuurlijk: dat kan ik ook! Het gevolg: er zullen in 2006 meer computergeanimeerde films verschijnen dan in de bioscopen passen.
Naast de op deze pagina's genoemde films (met bijna gegarandeerde hitpotentie) komt Miramax met Doogal (reeds geflopt in de VS) en Hoodwinked (een parodie op Roodkapje), Fox komt met Yankee Irving, Sony komt met Monster House (van Steven Spielberg) en Open Season, terwijl Disney zich liet inspireren door de dierentuindieren uit Madagascar om iets vergelijkbaars te maken in The Wild (vooralsnog verschijnt de bijbehorende game alleen op de GBA, een teken aan de wand?). Warner Bros denkt met Happy Feet te kunnen scoren, Paramount komt met Barnyard en Dreamworks komt met Flushed Away.
Daarnaast wordt een computergeanimeerde film gemaakt van het griezelsprookjesboek Coraline, en zullen ook de Teenage Mutant Ninja Turtles in computergeanimeerde vorm naar het witte doek komen. Als ze er nog op passen, want er zullen geheid een paar minder geslaagde producten overgeslagen moeten worden als bioscoopeigenaren ook nog wat ruimte over willen houden voor 'gewone' films (Food Fight van Lion Gate en Meet the Robinsons van Disney zijn inmiddels uitgesteld tot 2007).
Natuurlijk wordt bij vrijwel al deze computergeanimeerde films ook nog eens een tritsje videogames uitgebracht, en dus verwachten we dit jaar nog een boel oneliners te moeten gaan schrijven.

THE ANT BULLY - JULI 2006



DE FILM (Warner Bros): De film oogt verdacht veel als 'A Bug's Life' en 'Antz', en biedt verhaaltechnisch een mix van 'Erik of Het Klein Insectenboek' en 'Niels Holgersson': een vervelend kereltje wordt door een Ant Wizard tot het formaat van een mier getransformeerd. Levend tussen de mieren leert het jochie de wereld eens van uit een ander perspectief te bekijken.

DE GAMES (Midway - PS, PS2, NGC, GBA, PC): Je bestuurt Lucas (het gekrompen ettertje) en kunt samenwerken met andere mieren om zowel vijanden als puzzels te overwinnen. Je kunt samen met groepen mieren bijvoorbeeld bruggen en ladders vormen om nieuwe gebieden te bereiken. Andere levels laten je een vliegende wesp besturen.

Bijzonder: De game komt ook voor de eerste PlayStation uit!



CARS - JUNI 2006



DE FILM (Pixar): De flitsende rode racewagen Lightning McQueen scheurt over Route 66 door de VS. Als hij voor een korte pitstop even stil houdt in een landelijk dorpje, komt hij in contact met pratende auto's die een veel lager levenstempo vertegenwoordigen.

DE GAMES (THQ - Rev, GC, XBOX, PS2, PSP, PC, DS): In een open wereld kun je met meer dan tien bestuurbare wagentjes op avontuur, waarbij je in totaal ruim vijftig races zult moeten winnen om de game te voltooien.

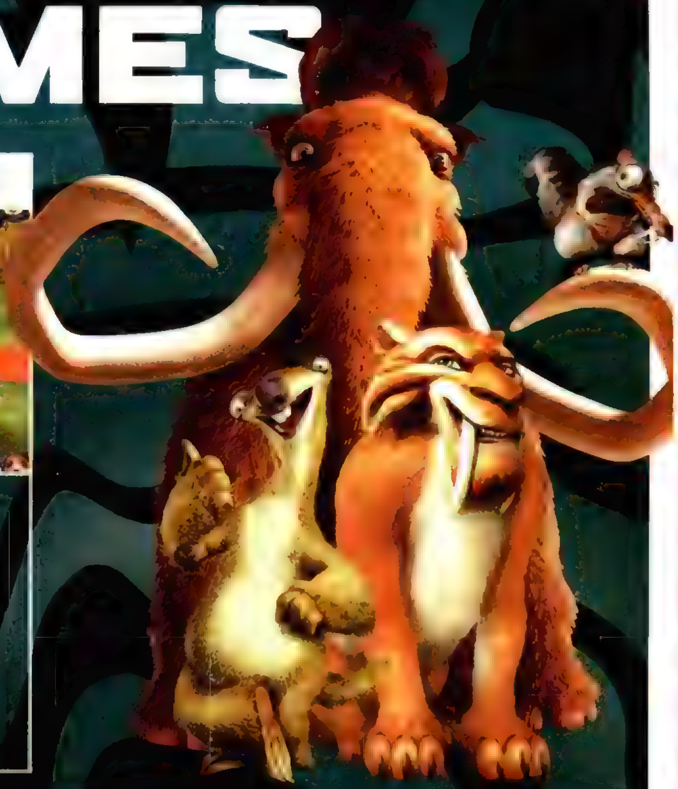
Bijzonder: Cars is de eerste game die THQ heeft aangekondigd voor Nintendo's Revolution!



N VIDEOGAMES







OVER THE HEDGE - MEI 2006

DE FILM (Dreamworks): De sluwe wasbeer RJ heeft de wintervoorraad van een beer gejat maar daardoor dreigt hij zelf als berenmaaltijd te eindigen.

RJ weet een groepje naïeve dieren (waaronder een compleet gestoorde eekhoorn) zo gek te krijgen dat ze de angstaanjagende 'Heg' passeren om in de mensenwereld voedsel voor hem te roven, zodat hij zijn schuld bij de beer kan afkopen.

DE GAMES (Activision – DS, GBA, GC, PC, PS2, XBOX): Wisselend tussen vier beesten moet de speler (of twee spelers, in de coöperatieve stand) naar eten speuren in een woonwijk vol gevaarlijke mensen en valstrikken.

Aan het hoofdavontuur zijn nog een stuk of tien minigames toegevoegd voor verdere fun met de maffe beesten.

Bijzonder: Jurjen heeft meegewerkt aan de vertaling van de DS versie!

NET ALS IN DE FILM, IK WIL HET

Hoe mooi de nieuwste games er ook uit zien, zo strak en krachtig als een Toy Story film is 't allemaal nog lang niet, ook al zijn er wel eens reviewers die in hun enthousiasme doorschieten en zo'n vergelijking maken.

Het zal ook moeilijk zijn om in realtime bestuurbare graphics op zo'n niveau te krijgen, er ontstaat altijd wel ergens een kartelrandje of een situatie waarin polygonen door elkaar heen bewegen, en er is geen editor aanwezig om dit soort foutjes netjes weg te werken.

De nieuwste computergeanimeerde films zien er trouwens weer een stuk scherper en helderder uit, check die vachten van beesten in The Wild en Over The Hedge; het zal nog wel een tijdje duren voordat Conker en Donkey Kong in hun nieuwste games ook met zo'n overtuigend pelsje door het beeld bewegen.



TOY STORY 3: KOMT IE WEL OF KOMT IE NIE'?

De eerste Toy Story betekende de doorbraak van de computergeanimeerde film naar het grote publiek, en daarmee min of meer de teloorgang van de handgetekende film.

Door de recente overname van Toy Story-maker Pixar door Disney en de daarmee botsende ego's binnen de twee bedrijven kwam de productie van de derde Toy Story even on hold te staan, maar ondertussen wordt er door Pixar hard gewerkt aan een derde avontuur van Buzz, Woody en de rest van het levende speelgoed.

De film moet ergens in 2007 gaan draaien, over bijbehoren de games is nog niets bekend.

ICE AGE 2: THE MELTDOWN - NU IN DE BIOS





DE FILM (Fox): De ijstijd loopt op z'n eind, met als gevolg dat de vallei van de pluizige beesten uit de eerste film bedreigd wordt door een vloedgolf. Manny, Sid en Diego moeten de andere beesten waarschuwen en op zoek gaan naar een nieuwe woonplaats als ze een ramp willen voorkomen.

DE GAMES (Vivendi - DS, GBA, GC, PC, PS2, XBOX): Volg met Scrat (de sabeltandrat uit de film) rennend, springend, gravend, schietend, klimmend, glijdend, zwemmend, vechtend en sluipend het spoor van eikels door fraaie natuurgebieden. De wandeltocht wordt onderbroken door confrontaties met vijandige dieren, overtuigend ingesproken dialogen met bevriende beesten en eenvoudige, in de omgeving geïntegreerde, puzzeltjes.

Duidelijk is dat er veel aandacht aan de game is besteed, en de (Xbox) versie die wij speelden bracht dan ook de sfeer van de film prima tot uitdrukking.







Finding Nemo

FAVORIETE COMPUTERGEANIMEERDE FILMS

Jurjen: Alles van Pixar, ik kan niet kiezen tussen Finding Nemo en The Incredibles.

Steven: Dat wordt een gedeelde eerste plaats voor Advent Children en Appleseed. Beide zijn geniaal!

J.J.: Final Fantasy, net echt en betoverend, hoewel ik geen hol van het verhaal begreep.

Jeroen: Finding Nemo, een heerlijk verhaaltje maar het zag er bovenal schitterend uit.

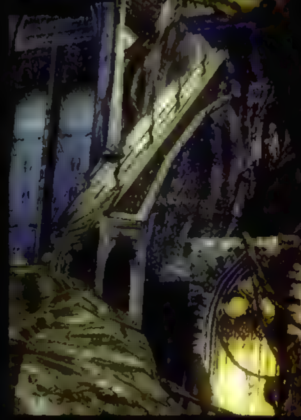
Mini-Niels: The Incredibles. Vindingrijke, humoristische film van een creatief genie.

Ed: Shrek, Toy Story en Finding Nemo. Als m'n kinderen die films aan het kijken zijn, kruip ik er ook even bij op de bank.

SCORE **90** | GRAPHICS **9** | REPLAY **10** | GAMEPLAY **9**

Of je Factions nu bovenop het origineel knalt of dit vervolg gebruikt om bekend te raken met het Guild Wars universum; de game stelt op geen enkel front teleur.





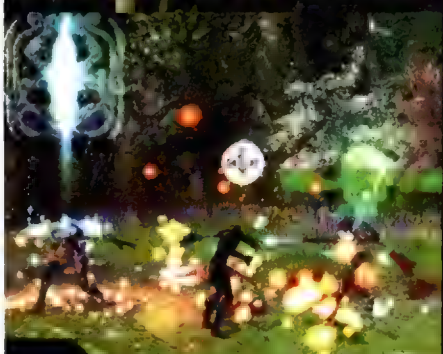
Gezellig die lampjes; zeker stoofpeertjes.



Vergeet de termen add-on en expansion. Guild Wars Factions is eerder een vervolg en biedt alles wat je van een vervolg mag verwachten; van nieuwe omgevingen en personages tot nieuwe gameplay-elementen aan toe.

Voordat ik het dan werkelijk over Factions ga hebben, voel ik me wel geroepen om nogmaals aan te kaarten hoe lastig het is om een MMORPG te reviewen (laat staan die in één nummer). Normaal gesproken is het al van groot belang om een game uitgebreid te spelen maar bij dit soort spellen hebben we het over een compleet andere tijdsbesteding.

Factions heb ik inmiddels behoorlijk wat uurtjes kunnen checken dankzij een speciale bèta-test maar evengoed ben ik me bewust van de beperkingen. De beste indruk heb ik pas over een tweetal maanden, maar dat is natuurlijk veel te laat. Dat gezegd hebbende is het tijd voor de review...



"Hé niet al onze bolletjes slikken!"

DE GUILD WARS BASICS

Ik zal voor iedereen die niet bekend is met Guild Wars de basis even kort samenvatten. Je kiest een klasse en gaat deze door middel van quests naar level 20 proberen toe te werken, terwijl je gaandeweg nieuwe vaardigheden verkrijgt.

De zes bestaande klassen - enkele magiegebruikers, krijgers, lange afstandsvechters en een genezersklasse - worden aangevuld met twee nieuwe. De Ritualist is een duistere priester die kan summonen en door middel van magie kan aanvallen en genezen.

De Assassin richt met slagwapens veel schade aan, kan teleporteren en heeft skills die in een bepaalde volgorde moeten worden gebruikt (als een soort van combo).

Als je één van de zes originele klassen kiest in Factions hebben deze niet alleen nieuwe skills, ze zijn eveneens van een nieuw voorkomen voorzien om mooi op de stijl van Factions aan te sluiten.

Ieder personage dat jij maakt kan de skills van een tweede klasse erbij nemen, om het customizen verder te bevorderen. Dit doet echt wonderen voor de gameplay want hierdoor loopt iedereen met een personage rond dat anders speelt, ook al is de gekozen klasse hetzelfde.

QUESTS

Door quests te doen kun je ook nieuwe skills

ARENANET SERVERS

De servers waarop Guild Wars draait, verdienen een pluim want deze gebruiken een exclusieve streaming technologie en lopen retestrak.

In feite heeft iedereen dezelfde game op zijn PC staan, ongeacht of je nou Factions of het origineel hebt gekocht. Het is jouw account die je toegang verschaft tot bepaalde delen van de wereld. Iedere Guild Wars game is dus een sleutel tot een nieuw continent dat voorheen wel aanwezig maar onbereikbaar was.

Ook is het knap hoe licht de game draait. Ik heb nog nooit lag meegemaakt en in- en uitloggen gaat razendsnel. Ik kan binnen tien à vijftien seconden de game sluiten, opnieuw opstarten en inloggen, en daar heb je geen racebak voor nodig. Dat is niet slecht, al zeg ik het zelf.

ARENANET • NCSOFT • ENTERTAINMENTPLUS • WWW.GUILDWARS.COM



Kabinet Balkenende bedenkt weer hele slimme plannetjes om de gewone man te pakken.

bemachtigen, waarvan je er acht per keer in de hotbar kunt plaatsen om te gebruiken tijdens een gevecht. Als je dus zo'n honderd skills in je bezit hebt, moet je zelf een sterke set zien samen te stellen, waarbij jouw huidige missie of type vijanden de bepalende factor is.
De steden in Guild Wars zijn de enige lokaties waar je andere spelers tegenkomt want de rest van de wereld is een instance (een plek die alleen bevolkt wordt door jou en jouw huidige teamgenoten).
Fijn aan Guild Wars is de mogelijkheid om op stap te gaan met NPC's. Je hoeft dus nooit tijd te verdoen met het zoeken van een groep als je daar geen zin in hebt.

NIEUW CONTINENT, NIEUWE KANSEN

Uiteraard is er meer nieuws onder de zon dan alleen twee nieuwe klassen. Het gehele continent Cantha is bijvoorbeeld nieuw en gevuld met genoeg vermaak om zelfs de meest fanatieke gamers maanden bezig te houden.
Voor mij een grote aanwinst is de extra nadruk die ditmaal op Player versus Environment gameplay is gelegd, zelfs na het bereiken van level 20.
Ik heb al eerder iets over het verhaal verteld dus ik zal proberen niet in herhaling te vallen, maar de perikelen omtrent de vermoorde keizer en diens

IN GESPREK MET... JEFF STRAIN BEDENKER GUILD WARS

Een van de hoogtepunten tijdens een tripje naar München ter gelegenheid van Guild Wars Factions was de gelegenheid om Jeff Strain eens aan de tand te voelen over zijn MMORPG creatie.

Er was overigens geen speciale reden dat dit event in München werd gehouden, behalve dat NCsoft dit wel gezellig leek. Het ligt natuurlijk ook redelijk centraal in Europa, en da's lekker makkelijk voor de pers.
Maar goed, we hadden het over Jeff Strain, de geestelijke vader van Guild Wars. Er was een goede reden waarom ik uitkeek naar dit gesprek want deze meneer is de laatste jaren toch wel een van de belangrijkste personen geweest wat betreft de ontwikkeling en groei van het MMORPG genre. Jeff heeft vier jaar bij Blizzard gewerkt en heeft daar het eerste jaar van de ontwikkeling World of WarCraft geleid als lead programmer.
Gamers die zowel Guild Wars als World of WarCraft gespeeld hebben gespeeld zullen de subtiele overeenkomsten tussen beide kennen en dus ook een idee hebben van de visie van deze man.
Andere grote titels waar Jeff aan mee heeft gewerkt zijn WarCraft III, StarCraft en Diablo. Toch had hij niet helemaal de vrijheid die hij wilde bij Blizzard en richtte hij enkele jaren geleden ArenaNet op, samen met twee vrienden en eveneens ex Blizzard werknemers.

GRATIS

Een opvallend kenmerk van de Guild Wars franchise is uiteraard het feit dat er geen abonnementskosten aan het spelen verbonden zijn. Dit is zonder enige twijfel het paradepaardje van deze games. Het scheelt je niet alleen geld, het haalt ook de druk van het spelen af.
Als je een weekje even geen tijd hebt, verlies je daar financieel in ieder geval niets mee. En hoe verslavend een MMO kan zijn, het is in ieder geval een rustgevend idee dat het (niet) spelen je geen geld kost, in tegenstelling tot de games waar je een abonnement voor neemt.

LUCHTIGER

Jeff vertelde al jarenlang gek te zijn van MMO's maar soms echt moeite te hebben met de manier waarop dit soort games inbreuk maakt op je leven. Hij wil dat het spelen van Guild Wars een wat luchtigere ervaring is, zonder iets in te leveren wat betreft de diepgang.
Een interessante vergelijking die hij maakt, is met Magic The Gathering, die bekende RPG speelkaarten. Om de zoveel tijd verschijnt er een nieuwe set kaarten. Deze is zowel losstaand te gebruiken als te combineren met voorgaande sets. Met één set kun je prima spelen en als je de vaardigheden hebt, kun je andere spelers die elke set die ooit uitgegeven is in hun bezit hebben, zonder problemen verslaan. Maar het combineren van verschillende sets maakt de ervaring natuurlijk wel rijker. Het is een luxe, geen noodzaak. Ook introduceert iedere set een compleet nieuw spelelement.
De Guild Wars spelreeks kent een identieke aanpak, waarbij de nieuwe delen als nieuwe kaartsets fungeren. Laat je dus niet voor de gek houden door termen als add-on of expansion: Factions is een compleet nieuw deel dat volledig op zichzelf kan staan mocht je het origineel niet hebben.



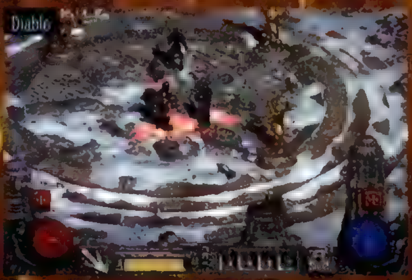


EEN TEGELIJK

Op de vraag of het wegvallen van abonnementskosten de toekomst is voor het MMO genre had Jeff geen eenduidig antwoord. In bepaalde gevallen ontkom je natuurlijk niet aan het vragen van geld voor toegang tot je servers, zoals bij World of WarCraft. Als je één grote wereld hebt die naadloos aan elkaar zit en waar alle spelers tegelijk in rondlopen dan vraagt dat enorm veel onderhoud. Je hebt een ijzersterk netwerk nodig en duizenden mensen om het draaiende te houden.
Maar Jeff denkt dat er maar ruimte is voor één MMO per periode om de grote massa te trekken. Mensen zijn volgens hem niet bereid om voor toegang tot drie MMO's tegelijk te betalen, en ik denk dat hij absoluut gelijk heeft. Je hebt tenslotte eigenlijk toch maar de tijd om één van dit soort games echt uitgebreid te spelen.
Dus, tenzij je de grootste MMO van het moment in handen hebt en het kunt verantwoorden dat je maandelijks ook flink wat kosten maakt als ontwikkelaar, kun je beter een ander model hanteren. Dat is dus de aanpak van ArenaNet en die blijkt te werken, aangezien de Guild Wars community nog steeds gestaag aan het groeien is.



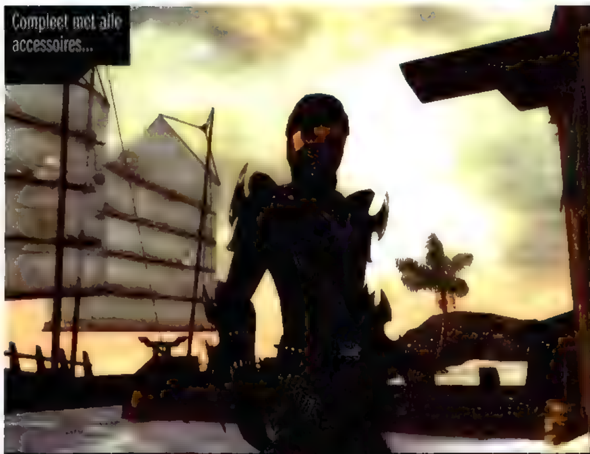
WarCraft III



Diablo

GENRE: MMORPG • AANTAL SPELERS: 1 - ONBEPERKT • OUT NOW

GUILD WARS FACTIONS



Compleet met alle accessoires...



...maar soms hebben we liever de uitgeklede versie.

"EEN MMO DIE PRIMA TE COMBINEREN IS MET HET SPELEN VAN ANDERE GAMES EN HET HEBBEN VAN EEN LEVEN."

WERELDKAMPIOENSCHAPPEN

Dat er met professioneel gamen geld valt te verdienen, is ondertussen wel duidelijk. Maar dat ook het spelen van een MMORPG goed voor je bankrekening kan zijn, is denk ik minder bekend.
Toch is er een flinke geldprijs weggegeven tijdens de wereldkampioenschappen van Guild Wars twee maanden geleden. Na maandenlange eliminatierondes zijn zes guilds (twee afkomstig uit Amerika, twee uit Europa, en twee uit Azië) naar de Taiwan Game Show afgereisd om daar de strijd met elkaar aan te gaan. Er werd in totaal 100.000 dollar aan prijzengeld vergeven, waarvan maar liefst 50.000 dollar naar de winnende guild ging.
De finale ging, hoe kan het ook anders, tussen de twee Koreaanse guilds. The Last Pride wist regerend kampioen Juggernaut War Machine te verslaan en een leuk zakcentje in de wacht te slepen.
Mocht je nou denken dat jouw guild ook een kans zou maken tegen spelers van dit niveau dan zul je blij zijn te horen dat de nieuwe eliminatierondes voor het aankomende wereldkampioenschap al van start zijn gegaan. Check www.guildwars.com voor meer info.

moordenaar bieden genoeg vermaak. De strijd die heerst op het na de aanslag verdeelde land tussen de Kurzick en Luxon facties is een belangrijk onderdeel van de nieuwe gameplay.
Door je handelingen binnen het spel word je bij één van deze twee partijen geplaatst en strijd je of voor de inwoners van de versteende bossen of in naam van de nomadenstam dat over de in jade veranderde oceanen trekt.

VOOR IEDER WAT WILS

Er zijn meerdere nieuwe typen missies waarbij alliances (overkoepelende verbonden tussen guilds) een belangrijke rol spelen. Door bepaalde PvP missies succesvol te voltooien verplaats je de grens tussen de gebieden van de strijdende facties en kun je in het bezit komen van een stad. Als een stad in jouw bezit is, kun je door middel van speciale elite missies, die juist weer PvE gericht zijn, exclusieve items verkrijgen.
Ook krijgt een guild die in het bezit is van een stad, toegang tot unieke locaties zoals een terras dat over het stadsplein uitkijkt.
De nieuwe relatie tussen PvP en PvE actie is heel belangrijk, omdat deze een doel creëert binnen een guild voor alle spelers, ongeacht hun persoonlijke reden om te spelen. Er zijn spelers die in beide elementen geïnteresseerd zijn maar het blijkt toch dat het overgrote deel van de mensen een voorkeur voor een van beide heeft.
In het eerste deel van Guild Wars viel je een beetje buiten de boot als je niet van PvP hield, en dat probleem is hiermee keurig opgelost.

IN MIJN STRAATJE

Guild Wars Factions spreekt mij zelfs nog meer aan dan het origineel. Het plan om voor ieder nieuw Guild Wars deel een originele setting te gebruiken, bereikt voor mij persoonlijk al meteen een hoogtepunt met Factions. Het Oosterse fantasy stijltje slaat de spijker weer eens op zijn kop (ik weet dat ik dit vaak zeg maar ik hou nou eenmaal van mooie designs).
Ook op het gebied van gameplay overtreft Factions het voorgaande deel en biedt ditmaal een betere verhouding tussen de PvP en PvE elementen. Naast World of WarCraft is Guild Wars mijn MMO van dit moment, en gezien de opzet van Factions is het spelen van deze game ook prima te combineren met het spelen van andere games en het hebben van een leven.
Mocht je een kans willen maken op het wereldkampioenschap (zie kader) dan moet je er natuurlijk wel belachelijk veel tijd in steken, maar met af en toe een uurtje het avontuur opzoeken kun je ook prima uit de voeten.
Als je het origineel hebt, maar toe bent aan iets nieuws biedt Factions uitkomst. De content wordt in één klap meer dan verdubbeld en de nieuwe quests, gameplay elementen en klassen blazen een frisse wind door het Guild Wars universum.
Mocht je het origineel niet in je bezit hebben, dan is Factions absoluut de game waarmee je in deze boeiende wereld kan stappen.



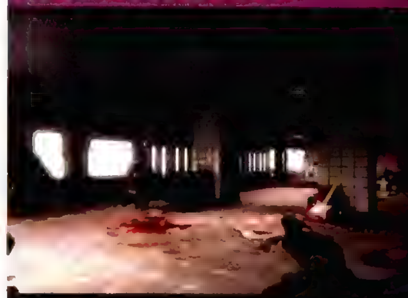
Sinds die draak tijdens een hoestbui z'n pik er totaal afschroeide, is ie lele chagrijnig.



"Waar zijn de tijden gebleven dat ze milieu nog gewoon natuurschoon noemden."

SWAT 4: THE STETCHKOV SYNDICATE

JAN



SWAT 4 was een niche game. Een hardcore titel. Maar wel een verdomd goeie! Het vreemde is dat Brothers In Arms' teamplay en ook Ghost Recon's multiplayer hier altijd uitgebreid geroemd worden, terwijl die van SWAT 4 minstens zo briljant is.
Neem alleen al de picture-in-picture view in de SWAT games.
Ieder teamlid heeft een cameraatje op zijn helm waarmee je altijd van ieder team de handelingen kunt volgen en op afstand orders kunt geven. Zowel in singleplayer als in de cooperatieve multiplayer! Heel vet.
Ook vet zijn de nieuwe wapens, de nieuwe multiplayer maps en de zeven nieuwe missies. De missies zijn stuk voor stuk memorabel, vooral die in metro, maar het hoogtepunt is de confrontatie met de Russische maffia.
SWAT 4 fans hoeven echt geen seconde te twijfelen om deze uitbreidingsdisk te gaan scoren.

PC **80** SCORE

TYCOON CITY: NEW YORK

JAN



Iedereen die wel eens in The Big Apple is geweest, valt als een blok voor de City That Never Sleeps. De immens hoge gebouwen, de snelheid, de restaurants, het nachtleven, de vele toffe shops... het is waanzinnig om er gewoon al 'te zijn'.
Des te leuker leek het me om met een citybuilder sim te stoeien met deze stad als thema. In TC: NY kun je New York opnieuw opbouwen en ontwerpen, precies zoals jij dat mooi vindt.
Terwijl je gebouwen plaatst en verfraait en (dertien) buurten unlocked, kun je de vele inwoners vragen naar hun behoeften. Niet dat het wat uitmaakt, zo blijkt, want ook al voldoe je niet aan hun wensen, de game straft dit niet af.
Dat resulteert in een spel dat weinig strategisch is. Blijft over, gebouwen neerzetten, upgrade points verdienen, gebouwen upgraden, nieuwe gebouwen neerzetten en ga zo maar door.

PC **68** SCORE

VIER MET ONS HET 150e NUMMER!

Het juninummer van PU dat volgende maand verschijnt is ons 150e nummer, en dat moet gevierd worden! Met jullie!

Vrijdag 26 mei a.s. gaat het gebeuren. Het wordt een vette happening daar zijn we zeker van, er is echter één voorwaarde: je kunt alleen écht meedoen als je verkleed gaat als gamecharacter.

Om uiterlijk 15.00 dien je aanwezig te zijn in je gamecharacter-outfit bij gamecafé WZZRD te Utrecht (Vismarkt 21, aan de Oude Gracht). Voor de WZZRD ligt de zogenaamde "Pretboot" waarop alleen mensen worden toegelaten die verkleed zijn gekomen. Er wordt een ereronde gevaren en gefeest, en dat laatste zit wel snor want alle PU redacteuren zijn er immers ook!

Bovendien zijn er prijzen te winnen. Zo mogen 150 verklede gamers 1 uur gratis gamen in de WZZRD (bijvoorbeeld na de boottocht) en Free Record shop stelt i.i.g. 2 bonnen van 150 euro beschikbaar.

Dus: PU lezers kom 26 mei (liefst verkleed) naar De WZZRD en vier het feest rond de 150e PU met ons mee!
Kijk voor meer informatie op www.powerunlimited.nl.

Ps. Om een beetje te kunnen inschatten op hoeveel mensen we kunnen rekenen, willen we aan iedereen die (verkleed) komt, vragen dit te mailen naar: redactie@powerunlimited.nl met als filename: PU 150 Feest.

DE HOOFDPRIJS

Degene die het best lijkt op zijn favoriete games character wint deze volledig geconfigureerde Shuttle XPC P 8100H t.w.v. € 1.200!
Meer info op www.shuttle.com





REVIEW

XBOX 360 — J.J.

GRAPHICS 8 REPLAY 9 GAMEPLAY 8

SCORE 83

TOP SPIN 2

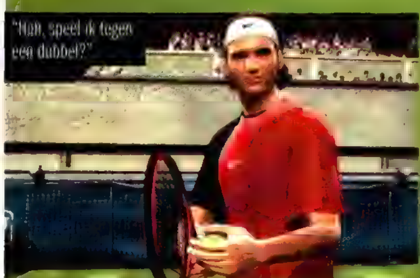
Heb je altijd al een keer willen ballen met Sharapova, dan moet je of veel mazzel in je leven hebben of Top Spin 2 halen.



De ballen van Sharapova komen op de Xbox 360 goed in beeld. Waar ik onmiddellijk aan moet toevoegen dat Top Spin 2 niet de mooiste 360 titel van het moment is. Het doet allemaal een beetje aan als een Xbox na een Botox-behandeling: glimmender en strakker.
Van het feit dat er nu dankzij de next gen power meer op en rond de baan gebeurt, word ik ook niet warm of koud. Sterker nog, die kut eekhoorn die op een bepaalde baan de hele tijd het veld overschiet of die debiel die de hele match achter het hek staat te klappen, werkten aardig op mijn zenuwen.
Maar goed, als er één genre is waarbij next gen graphics niet belangrijk zijn, dan zijn 't sportgames wel.

SOEPELER

Top Spin 2 koop je om te tennissen. In vergelijking met het vorige deel is er niet al te veel veranderd aan de basic gameplay. Een enkele match, een los toernooi of een compleet seizoen; je kunt er aan meedoen met een topper (Roddick, Hewitt, Williams, etc.) of een zelf gecreëerd personage. Waar Top Spin al lekker speelde, voelt deel 2 door een paar kleine aanpassingen nog beter [illegible] aan. Zo zijn de animaties vloeiender en kun je sneller op een bal reageren. Waar ik vroeger nog wel eens een half uurtje in het luchtledige stond te meppen, zat ik er nu razendsnel in.



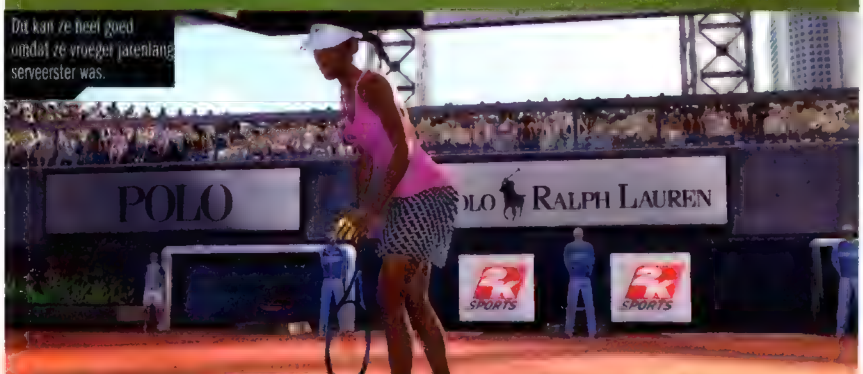
"Nah, speel ik tegen een dubbel?"

KILLING

Het allerknapste van TS2 vind ik echter de diepte van het spel. Je kunt door oefenen echt meer uit deze game halen. Bovendien ken ik maar weinig spellen waarin een beginner het van een pro kan winnen, zonder te cheaten of gebruik te maken van andermans fouten. Een druk op de goede knop levert nagenoeg altijd een bal op die binnen de lijnen valt. De pro daarentegen kan door de rechter shoulderbutton te gebruiken de befaamde risk shots nemen. Goed uitgevoerd is dit veelal een punt maar het gaat snel fout, waarvan de beginner dan weer kan profiteren. Bovendien kunnen shots met de groene knop, mits goed uitgevoerd, ook killing zijn.

HOEKEN

Na een middagje vernederen van de stagiaires (een van hun taken is van ons verliezen) kon ik slechts één echt minpunt ontdekken. Het is namelijk nogal lastig om met je slag echt goed de hoeken op te zoeken. En iedereen die tennis een beetje volgt, weet dat scherp spelen met name bij passeerslagen van groot belang is. Nu moet je in het hedendaagse tennis snel anticiperen op een bal (de snelheid ligt idioot hoog), maar in TS2 moet je de richting wel erg vroeg met de analoge stick aangeven, anders pikt de Xbox 360 het niet op. En ik ben bang dat veel spelers daar flink aan moeten wennen voordat ze echt van het spel kunnen genieten.



Dat kan ze heel goed omdat ze vroeger jarenlang serveerster was.

OUT NOW • 2K SPORTS • TAKE TWO • TEL: 076-5481350 • WWW.2KSPORTS.COM

XBOX 360 — BORIS

GRAPHICS 9 REPLAY 8

Battlefield 2 Modern Combat is een echte topper die zich op de Xbox 360 vo

BATTLEF

MODERN COMBAT



Ooit vertelde Electronic Arts ons dat Modern Combat nooit zou uitkomen op de 360 en we wisten toen al dat dat onzin was. Natuurlijk brengt EA zo'n succesvolle franchise naar de 360, dat kan gewoon niet anders. Gelukkig kregen we gelijk en ligt de game nu voor ons.

Als je Modern Combat gespeeld hebt op je Xbox of PlayStation 2 en je dacht dat de game er goed uit zag, wacht dan even tot je de Xbox 360 versie hebt gezien want ik zweer het je: je schijt in je broek en je pist over je schoenen, zo mooi is die game.
Het lijkt er op dat Electronic Arts de Xbox 360 heeft omarmd als een volwaardig platform en



"Oooohhh Neeee! Een heel nest schoonmoeders. Kill! Kill! Kill!"

> "DEZE GAME IS ZO FUCKING MOOI DAT JE MET ALLE LIEFDE ELK KLEIN LEVELTJE WILT DOORWANDELEN"



"Vlucht 214 vraagt toestemming aan de verkeerstoren om alle vluchtleiders af te knallen!"

[illegible]

BATTLEFIELD 2: MODERN COMBAT

GAMEPLAY 8

88 SCORE

...als een vis in het water. Goede zet van Electronic Arts.

...IELD 2



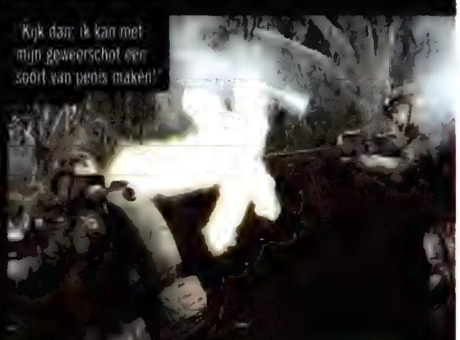
...ook alle grote franchises in volle glorie zal uitbrengen op Microsoft's nieuwe systeem.
Wij blij natuurlijk want als er een ding is waar we geil van worden op de redactie dan zijn het wel vette next gen games en wat dat betreft voldoet Modern Combat voor de 360 helemaal aan onze eisen.

STINKENDE BEST

Terwijl de halve mensheid op dit ogenblik Battlefield 2 online zit te spelen, wil ik toch even benadrukken dat ontwikkelaar Digital Illusions zijn stinkende best heeft gedaan om ook de singleplayer een beetje fatsoenlijk van de grond te krijgen. De battles zijn intens en voelen net zo aan als de multiplayer van Battlefield 2 op de PC.
Het grote verschil zit 'm in de achievements die je kunt unlocken op Xbox Live. Elke online en offline prestatie wordt meegenomen in je overall ranking en aan het eind van het liedje voelt zelfs de singleplayer aan als een multiplayer game dankzij de mogelijkheid de hele tijd al je scores tijdens het spel door te geven via internet.

INSTANT ACTIE

De game kent dezelfde soort van instant actie mode die we ook al kenden van de Xbox en de PlayStation 2 versie. Het idee is simpel: als je klaar bent met het opruimen van enkele vijandelijke soldaten dan hoor je over de radio dat ergens anders de pleuris is uitgebroken en dat het tijd is om in te grijpen. Een vluchtige blik in de richting van de actie en een druk op de knop zijn voldoende om je soldaat midden in de actie te transporteren.
Oké, we geven het toe: het slaat natuurlijk helemaal nergens op maar EA redeneert dat console gamers geen geduld hebben om een halve map door te ploegen op zoek naar klein beetje actie. Dat klopt bijna maar niet helemaal want deze game is zo fukking mooi dat je met alle liefde elk klein leveltje zou willen doorwandelen. Genieten van het uitzicht is zo slecht nog niet.



"Kijk dan: ik kan met mijn geweerschot een soort van penis maken!"



"Man, die auto was fucking nieuw. Het bosje bloemen van de dealer lag nog op de hoedenplank!"

DIGITAL ILLUSIONS • ELECTRONIC ARTS • TEL: 020-6589988 • WWW.EAGAMES.NL

GBA — STEVEN

GRAPHICS 7 REPLAY 8 GAMEPLAY 9

85 SCORE



Die oogballen vragen om een laserbehandeling.

FINAL FANTASY IV ADVANCE

Je kunt tegenwoordig je kont niet keren of je struikelt over een Final Fantasy game. Hé, kijk uit! Daar heb je Final Fantasy IV voor de GBA! Te laat...

Er valt te discussiëren over wanneer de Final Fantasy gekte begon, maar ik denk dat als je nummertje vier daarvoor verantwoordelijk stelt, niemand je gek zal aankijken. Het was dan wel het zevende deel dat echt de grote massa wist te bereiken (waar ook het succes van de PlayStation aan bijdroeg), maar Final Fantasy IV kan op zijn minst worden gezien als dat kleine sneeuwballetje dat aan zijn lange weg van de besneeuwde berg naar beneden begon, om uiteindelijk als zwaargewicht beneden aan te komen.

OUDEN DOOSCH

Zoals ik wel eens heb verteld was Final Fantasy I al mijn eerste aanraking met deze legendarische RPG reeks. Maar ongeacht hoe geïntrigeerd ik ook was door het origineel, mijn echte waardering voor de serie kwam pas echt tijdens het spelen van dit vierde avontuur op de SNES. Het was immers dit vierde deel dat het verhaal en de individualiteit van de personages naar een nog hoger niveau tilde.

EXTRA DUNGEON

Uiteraard zijn er in FF IV Advance de verplichte verbeteringen en vernieuwingen, die een port ook horen te vergezellen, maar als je de SNES versie kent dan ken je deze versie ook.
Het draait allemaal om de ridder Cecil, wiens koning zich de laatste tijd een beetje vreemd gedraagt. Dit brengt de nodige morele problemen met zich mee en leidt tot een avontuur dat hem over de hele wereld (en verder) brengt en hem veel nieuwe vrienden oplevert.
Er passen vijf personages tegelijk in je team die je met de welbekende opdrachten beurtelings op de vijanden los kunt laten. Ieder personage heeft uiteraard zijn eigen specialiteit en er zitten enkele aanvallen in die voor ons Westerlingen nieuw zijn.
De meest noemenswaardige toevoeging is een extra dungeon en verder zijn de graphics en presentatie een beetje opgepoetst.
De muziek is altijd nog het sterkste punt van deze titel. Nonbuo Uematsu heeft echt vakwerk geleverd op het gebied van de audio en het avontuur wordt ondersteund door vele memorabele melodieën.

OP STAP

Als je het origineel destijds net als ik op de SNES hebt gespeeld, zul je waarschijnlijk ook enthousiast worden van het idee om nogmaals met Cecil en aanhang op stap te gaan, ditmaal letterlijk op stap aangezien je de game nu waar dan ook kunt spelen.
Heb je Final Fantasy IV nooit gespeeld, ben je in het bezit van een GBA en hou je van RPG's, dan is dit een uitgelezen kans om een klassieker te spelen die medeverantwoordelijk is geweest voor het vormen van het genre.
Final Fantasy IV zit zo goed in elkaar dat ie de tand des tijd zonder problemen heeft doorstaan.



"Slang zal je leven in de gloria."



Volgende maand een poster met de beste bijschriften ooit. Daar zit dit plaatje niet bij.

OUT NOW • SQUARE ENIX • NINTENDO • TEL: 030-6097100 • WWW.NINTENDO-EUROPE.COM

NINTENDO WI-FI CONNECTION

SAMEN GAMEN ZONDER DRAADJES



Misschien ben je het Wi-Fi logo al eens tegengekomen op een Nintendo DS spel en vroeg je je af wat het nu eigenlijk is en hoe het werkt. Ja? Dan raden we je aan verder te lezen.

JEROEN

Wi-Fi is een verzamelnaam voor producten die de mogelijkheid hebben om in te loggen op een draadloos netwerk. Dat gaat eenvoudiger dan je misschien denkt. Het enige dat je nodig hebt is een router die jouw internetverbinding de lucht in stuurt, in plaats van dat hij deze door een draadje naar je PC loodst. Is de internetverbinding eenmaal in de lucht dan kun je 'm simpel met je Nintendo DS oppikken. Je DS zal zelf gaan snuffelen naar een netwerk dat voor hem gemakkelijk te gebruiken is. Het enige wat je dan nog hoeft te doen is even wat zaakjes invullen of indien nodig een wachtwoord invoeren en klaar is Kees. Binnen een poep en een zucht heb je de DS, zonder draadjes, klaargemaakt om online mee te gamen.

CONNECTOR

Mocht je onverhoopt geen router hebben die een draadloos netwerk in je huis kan maken, dan heeft Nintendo een goedkoop alternatief. Door middel van de Nintendo Wi-Fi USB Connector creëer je op een heel eenvoudige manier je eigen draadloze verbinding met je Nintendo DS.

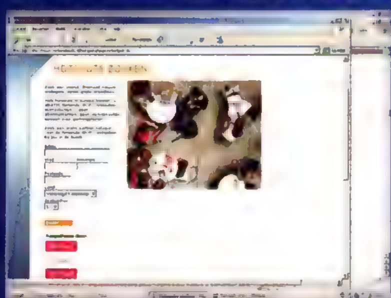


Steek simpelweg de USB stick in een USB poort van je PC (je moet wel Windows XP op de PC hebben draaien), installeer de software en binnen een paar klikjes heb je ook op deze wijze toegang tot online gamen.

Mac gebruikers kunnen geen gebruik maken van deze USB stick, maar goed, als je een beetje Mac liefhebber bent, heb je natuurlijk een airport thuis.

HOTSPOTS

Mocht je onderweg zijn en je wilt toch online even een potje gamen dan kun je inloggen op heel veel gratis Wi-Fi hotspots. Deze zijn netjes door Nintendo in kaart gebracht op http://www.nintendowifi.nl/hotspots/search-



HotSpot.do, hier kun je op postcode zoeken naar gratis hotspots.

Nintendo is een samenwerkingsverband aangegaan met T-Mobile, wat betekent dat alle hotspots van deze Duitse Telecom aanbieder gratis voor DS gebruikers zijn. Het leuke daarvan is dat alle McDonalds restaurants zijn uitgerust met zo'n hotspot en dat je dus zelfs tijdens het eten van een hamburger even snel een potje kunt gamen.

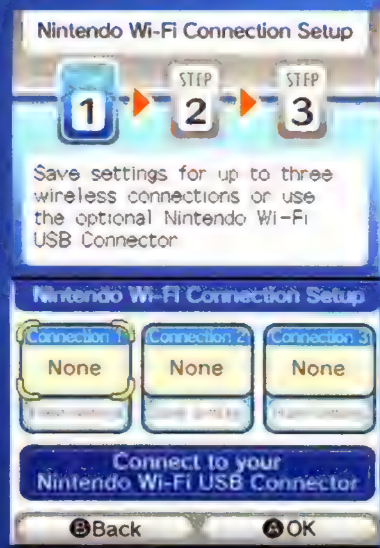
FRIENDCODE

Maar goed, wat heb je aan deze draadloze bende, zul je je afvragen. Welnu, met Nintendo Wi-Fi Connection kun je 'gratis' spelen tegen of met andere Nintendo DS bezitters van over de hele wereld. Zie het als Xbox Live maar dan zonder die draadjes en zonder dat je vastgeplakt zit aan een groot televisiescherm.

Momenteel zijn er vijf titels die gebruik maken van Nintendo Wi-Fi Connection: Tony Hawk's American Sk8land, Mario Kart DS, Animal Crossing: Wild World, Metroid Prime: Hunters en Tetris DS.

In de meeste gevallen speel je tegen elkaar en hou je een competitie om de meeste punten, of, zoals in Animal Crossing, nodig je vrienden uit om je te komen bezoeken.

Dat uitnodigen gaat met behulp van een zogenaamde Friendcode die iedere gebruiker van



een game krijgt toegewezen als hij of zij zich online heeft begeven met een spel. De code is voor iedereen uniek, en door aan elkaar de codes te geven, kunnen alleen mensen die jouw code hebben jou op komen zoeken. Geen vreemden dus die je dorp binnen komen stormen en de boel eens flink gaan verzieken. Deze Friendcodes zijn er voor alle DS spellen die gebruik maken van Nintendo Wi-Fi Connection. Zo kun je dus alleen met vrienden Mario Kart spelen of alleen tegen vrienden Tetris DS spelen. Je kúnt natuurlijk wel gewoon tegen wildvreemden gamen, maar met bekenden is 't natuurlijk een stuk leuker.

PRATEN

Metroid Prime: Hunters doet het dan weer net even anders, ook hier kun je tegen onbekenden spelen maar door ze een rivalplakkaat op te plakken, kun je die speler blijven volgen. Speel je daarentegen tegen vrienden dan kun je zelfs met elkaar praten; je houdt een knop ingedrukt en zegt wat, de tegenstander kan het horen en eventueel reageren nadat jij de praatknop losgelaten hebt.

Lees meer over de mogelijkheden van Metroid Prime: Hunters op pagina 54.

TOEKOMSTMUZIEK

Nintendo Wi-Fi Connection staat nog in de kinderschoenen maar de toepassingen lijken eindeloos. Zo zou je gezien de mogelijkheid om stemgeluid te sturen naar andere DS bezitters, theoretisch gezien met andere DS eigenaars over het internet kunnen bellen.

Verder heeft Nintendo aangekondigd dat we straks het internet op kunnen met de DS. Hoe dit er allemaal uit gaat zien en of we dan twee schermen kunnen gebruiken voor verschillende pagina's of dat we een pagina op twee schermen te zien krijgen, is nog niet bekend.

We houden jullie in ieder geval op de hoogte van alles wat ons op dit gebied nog allemaal te wachten staat.

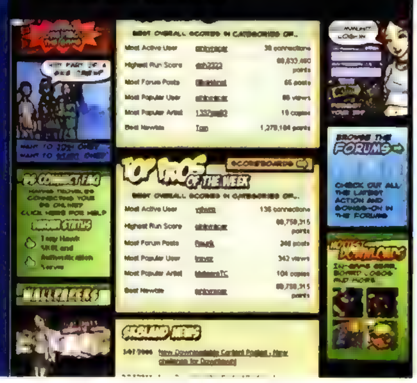


NINTENDO WI-FI CONNECTION

Op www.nintendowifi.nl vind je alle informatie die je zoekt over Nintendo Wi-Fi Connection. Hoe het allemaal werkt, hoe problemen op te lossen en welke games er beschikbaar zijn.

WIST JE DAT...

- Er al twee miljoen DS bezitters gebruik maken van Nintendo Wi-Fi Connection.
- Er veel zakelijke schema's worden opgezet om de prijzen voor Turnips in Animal Crossing in kaart te brengen.
- Je op www.american-sk8land.com heel veel toffe ontwerpen kunt vinden voor graffiti en nieuwe skateboards.
- Op www.animalcrossingcommunity.com/ alles te vinden is over het spel, inclusief ontwerpen en towntunes.
- Je op nookbay.com/index.php spullen kunt kopen en verkopen.
- De Revolution ook gebruik gaat maken van Nintendo Wi-Fi Connection.



GRAPHICS	REPLAY	GAMEPLAY	SCORE
7	7	8	73

Afgezien van technische irritaties is Splinter Cell: Essentials de eerste handheld versie die de franchise daadwerkelijk eer aandoet. Maar de afwerking had beter gekund.



SPLINTER CELL
ESSENTIALS

De portable avonturen van de meest sneaky geheime agent ter wereld waren vooralsnog niet om over naar huis te schrijven. De PSP brengt daar verandering in.


Ik heb gelukkig de duurdere PSP met kleurenscherm.

Haat en liefde liggen soms heel dicht bij elkaar. Zo heb ik tijdens het spelen van Essentials de programmeurs van Ubisoft zowel de hemel in geprezen als vervloekt.
Om maar meteen met de helse verwensingen te beginnen... de laadtijden zijn, met name vóórdat je kunt gamen, irritant lang. Eerst het opstartscherm dan je profile laden dan het level dan het checkpoint en dan... hè, hè, eindelijk mag je verder gaan met sluipen en de ultrastille spion uithangen. Leg je tijdens het spelen van een missie het loodje, dan laadt de game redelijk vlot het checkpoint weer in. Ook kun je wanneer je maar wilt je spel opslaan. Dat is netjes gedaan.

SUBTIELE SPIONAGE

Knap is dat je nagenoeg alle moves kunt uitvoeren die Sammy ook op de grote consoles doet. De double splitjump, beklimmen van gebouwen, hangen aan buizen, vijanden vastpakken, ondervragen en knock-out rammen of wurgen... alles is mogelijk. De button lay-out is velerlei en uitgebreid maar het werkt redelijk goed. Druk bijvoorbeeld op links op de D-pad dan zet je je groene goggles op, houd links ingedrukt en je drukt je tegen de muur aan voor een SWAT-move. Maar ook fluiten als afleiding, lockpicking, inzoomen enzovoort, zijn fraai intact gebleven.


Dat raam is glashelder! Zeker het kantoor van Interpolis.

CAMERA OBSCURA

Het lastigste euvel dat Ubisoft moest overwinnen was, door het gemis van twee pookjes, de cameravoering. Met de linker stick stuur je Sam door de levels heen. Hou je 't cirkeltje ingedrukt dan verandert het linkerpookje in de camerabesturing. Zo stuur je om de zoveel tijd bij. Dat is in het begin écht even wennen maar na een tijdje werd het second nature voor me. Trek je een wapen dan stuurt het pookje het vizier van je gun en stuur je Sam met de actieknoppen. Toch gooit de camera op andere momenten pijnlijk roet in het eten omdat die in sommige gevallen te dicht op de actie zit. Klauter je omhoog en sta je opeens op een smal richeltje dan zie je soms enkel een grauwe pixelbrei. En bij het bijsturen van de camera, pakte ik nogal eens het uiteinde van een level mee, waardoor ik door muren en deuren heen hing. Het zijn grafische fouten die afbreuk doen aan de gelikte reputatie van de serie. Ook is de game gewoon op sommige momenten te donker. Ik kon het spel eigenlijk alleen maar 's avonds spelen.

OUD & NIEUW

Essentials is geen port, al zijn er twee missies aanwezig als remakes van andere Splinter Cell games.


Komt die Hitler groet toch weer van pas.


Langzaam begon het tot Sam door te dringen dat 't niet zo slim was z'n lijn aan een reuzencactus vast te maken.

SPY VS PSY

Essentials kent Wi-Fi multiplayer: de Spy versus Spy deathmatch. Hier nemen twee spionnen het tegen elkaar op in vier verschillende maps. Dat lijkt weinig maar ik verwacht dat er binnenkort nog wel een paar extra gratis maps als download ter beschikking worden gesteld.
Tegen elkaar verstoppertje spelen, met dodelijke moves en gadgets, draadloos via de PSP, is een erg leuk onderdeel om even wat tijd mee te doden.

De opzet is origineel aangezien de game zich afspeelt ná Double Agent, de SC game die in september verschijnt. Sam wordt ingerekend en tijdens zijn arrestatie en rechtszaak krijgen we flashback missies te spelen. Zo leren we Sam kennen uit zijn tijd als Black Ops en zien we hoe hij door de NSA gerekruteerd werd. Oude bekenden komen langs en de missies zijn spannend en ouderwets lastig. Deels door de uitdaging van de levels, maar ook omdat je de vijanden door de haperende camera soms te laat in beeld krijgt. De A.I. van de guards is overigens middelmatig.
Al met al komen sfeer, gameplay en uitdaging van de eerdere drie Splinter Games redelijk goed tot leven op de PSP. Maar de sublieme afwerking van de grote consoles heeft deze game zeker niet.

UBISOFT • TEL: 030-6629110 • WWW.SPLINTERCELL.COM/UK GENRE: STEALTH-ACTIE • AANTAL SPELERS 1 - 2 • VERWACHT: OUT NOW

SCORE een dikke 8

GRAPHICS ♪ REPLAY ♪ GAMEPLAY ♪

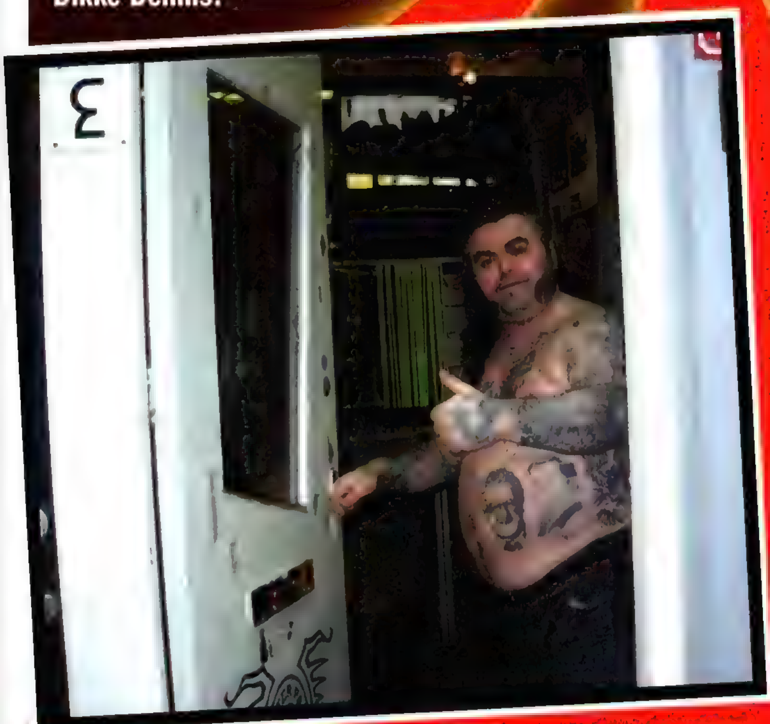
Zowel Jeroen als Dikke Dennis zijn zeer te spreken over Guitar Hero; dikke kans dus dat jij 'm ook vet vindt.

Guitar Hero



Rocken met Dikke Dennis

In Guitar Hero draait het allemaal om rock 'n roll. Met behulp van een controller in de vorm van een Gibson gitaar moet het dak d'r af. Guitar Hero schreeuwde erom beoordeeld te worden door iemand die rock 'n roll ademt, die rock 'n roll leeft. En wie is er meer rock 'n roll dan... Dikke Dennis!



Dit is Dikke Dennis. Hij is de grootste rocker die ons kleine landje ooit gekend heeft. Loop je 's nachts door de Amsterdamse Jordaan dan is de kans groot dat je Dikke Dennis in zijn onderbroek ziet rondspringen over straat, ook al vriezen de eenden vast in de gracht. Dennis heeft 't namelijk niet zo op kleren en wat de buren denken zal hem al helemaal aan zijn dikke reet roesten.

In het dagelijks leven heeft Dennis een tattooshop in Amsterdam, maar behalve tattooeerder is hij ook gast-brulboei bij de snoeiharde band Peter Pan Speedrock. Eigenlijk was het helemaal niet de bedoeling dat Dikke Dennis een rockgod zou worden maar toen hij bij een concert van Peter Pan Speedrock in het publiek met een koeienembryo stond te zwaaien, bedachten de muzikanten zich geen moment. Zo'n gast wil je natuurlijk wel in je band hebben.

KATJA SCHUURMAN

Dennis heeft geen huis en daarom slaapt hij in z'n tattooshop waar een lichtroze doodskist al klaar staat voor het geval dat. Dat hij zelf onder de tattoos zit is nogal wiedes, en dat ze niet allemaal even goed gelukt zijn, interesseert hem geen reet. Behalve de handtekening van Katja Schuurman, heeft Dennis ook de krabbel van Christine van der Horst van de Nachtsuite en die van een presentator van het programma De Reisleider op z'n corpulente lijf staan. "Ja, dan kon ik tien dagen gratis naar Turkije met alles erop en eraan! Nou, dan zet je er maar op wat je wilt. Center Parcs mag er ook op, maar dan wil ik wel tien dagen in zo'n huisje, inclusief eten en drinken."

Meer rock 'n roll dan Dikke Dennis bestaat niet. Tijd voor het oordeel van deze kenner bij uitstek. Wat vindt onze rockheld van Guitar Hero?

GEWOON JE BEK HOUDEN

Als je gaat rocken moet je natuurlijk wel een goede gitaar hebben. Dikke Dennis onderwerpt de Guitar Hero controller dan ook allereerst aan een grondig onderzoek.

"Ziet er aardig uit", mompelt hij. "Het ding heeft een goed gewicht en de hals is recht. Dat is belangrijk."

Zijn neef die ook in de tattooshop aanwezig is zegt: "Niet man, die hals is zo krom als een hoepel." Maar Dennis bijt hem toe: "Jij moet gewoon je bek houden, niks mis met dat ding."

Nu de gitaarcontroller door de keuring is gekomen, wordt het tijd om de game te installeren. Dikke Dennis maalt niet echt om luxe dingetjes zoals LCD TV's en vette stereoapparatuur maar speciaal voor mij heeft ie een TV naar de tattooshop gehaald. Het ding komt vermoedelijk uit de tijd dat de TV nog niet bestond en geeft dan ook alleen zwart-wit



GENRE: MUZIEK/BEHENDIGHEID • AANTAL SPELERS: 1-2 • VERWACHT: APRIL 2006





beeld. Best lastig als je gekleurde noten moet raken met een toets van dezelfde kleur... Nou ja, ik ga er maar vanuit dat Dennis met al z'n rock 'n roll ervaring zich door deze kleine handicap niet uit het veld laat slaan.
Net als we er helemaal klaar voor zijn, komt er een klant binnen die een joden ster getatoeëerd wil hebben. "Nou effe niet", zegt Dennis. "Kom vanavond maar terug, nu moet ik spelen. Wegwezen!"

VALS ALS EEN KRAAI

Dikke Dennis werpt een kritische blik op de setlist. Joan Jett met I love Rock 'n Roll kan zijn goedkeuring nog wel wegdragen. Maar wat doet Boston ertussen met More than a feeling? "Is dat rock 'n roll?" Dennis z'n vette lach buldert door de tattooshop.
De tutorial gaat van start. Dennis heeft de gitaar best snel door. Bij het zogenaamde stemmen roept ie: "Jezus dat ding is zo vals als een kraai! Hoor je dat? Kan ik niet [illegible] afstellen?!" Haha...

"Weet je wat kut is? Dat je niet tussendoor effe op pauze kan drukken om een groupie te neuken of wat dope te halen."

Vals of niet, de rest van de tutorial wordt soepeltjes afgewerkt. Hier en der mist ie een nootje maar dat hoort erbij. "Speelt best lekker hoor, net echt. Je moet er wel goed voor kunnen vingeren. Eh, een goede hand-oog coördinatie hebben, bedoel ik."



Z'n neef heeft het boekje te pakken: "Hee dikke, je favoriete nummer staat er ook in; Ace of Spades van Motörhead." "Waar?", brult Dennis, "Ik wil het spelen man!" Haha. Ace of Spades moet unlocked worden en daarvoor moet Dennis zich eerst door Boston, The Ramones en nog wat nummers heen werken. Er wordt ook driftig doorgespeeld en de rockmeter slaat steeds verder uit. Ook wordt er flink meegezongen uuuuh.. geschreeuwd. "I wanna beeee sedaaaaated!" Lekker toepasselijk in een tattooshop.

GECASTREERD VARKEN

Dikke Dennis krijgt een rooie harses.
"Godver!@#$%^&**!", klinkt het bij elke gemiste noot. "Dit gaat verdomme veel te langzaam. Wauurggh, ik wil Ace of Spades! Weet je wat kut is? Dat je niet tussendoor effe op pauze kan drukken om een groupie te neuken of wat dope te halen ofzo. Dat hoort er toch wel bij. Speel jij es", zegt de rocker tegen zijn neef.
Na een paar nummers toegekeken te hebben hoe zijn neef niet onverdienstelijk staat te rocken zegt Dennis; "Ja, geef maar weer hier".
Smoke on The Water van Deep Purple schalt door de shop. Jammer dat de PU geen geluid heeft want anders kon ik je laten horen hoe Dennis de akkoorden meeblèrt als een varken dat onverdoofd gecastreerd wordt.
"Dit is vet! Kun je 'm niet hier laten?!" vraagt Dennis.
Ondertussen is hij opgestaan en beweegt hij de gitaar van boven naar beneden terwijl hij zwaait met zijn armen.

PARENDE NEUS-HOORNS

De setlist is eindelijk afgewerkt en een aantal songs is unlocked, waaronder Ace of Spades. Nu kan het feest beginnen.





Al bij de eerste akkoorden staat de tattooshop op z'n kop. Dikke Dennis staat te springen zodat de grond ervan trilt. Bam! Hij laat z'n kadaver op de grond vallen en trapt met z'n benen in de lucht. Dat hij bij deze capriolen wat akkoordjes mist en het virtuele publiek hem uitjouwt, boeit hem natuurlijk geen reet. "It's rock 'n roll man!"
Ik hoop ondertussen dat z'n buren niet thuis zijn en hun servieskast stevig op z'n poten staat want het lijkt alsof er in de tatooshop twee bronstige neushoorns aan het paren zijn.
Gelukkig zijn we al bijna aan het eind van het nummer. Dikke Dennis gooit z'n grijze krullen los en geeft nog even flink gas. Na de laatste tonen zet hij de gitaar in de fik en daarna slaat hij het ding kapot tegen zijn knalrooie voorhoofd. Hij is niet meer te houden. "You rock!", zegt de TV. "Hell yeah!", brult Dikke Dennis nat van het zweet. "Wat een vet spel, ik geef het een dikke acht!"
Het gitaartje hebben we maar bij Dennis achtergelaten...





"ERG COOL"

Mijn rock 'n roll kennis mag dan niet zo groot zijn, ik hou het bij Bløf, Depeche Mode, U2 en Franz Ferdinand, ik ben wel een groot fan van de Harmonix spellen.
Misschien kennen jullie Frequency nog wel en anders Amplitude. Muziekgames met hedendaagse songs, waarbij de nummers opgedeeld waren in gitaar, drums, synthesizers en zang. Als speler bestuurde je een soort ruimteschip dat over een van die muzikale banen vloog. Door de juiste knoppen op het juiste moment in te drukken (L1, R1 en R2) speelde je bijvoorbeeld een gitaar-baan vrij. Dan klonk er alleen het gitaar geluid, waarna jij je ruimteschip naar de drums kon bewegen. Lukte het ook om deze knoppencombinatie tot een goed einde te brengen dan had je de drums voor een tijdje vrij gespeeld. Door op deze manier alle banen te spelen, werd een bekend muzieknummer ten gehore gebracht.
Op zich is Guitar Hero vergelijkbaar met die twee eerder genoemde games, hoewel het hier alleen om de gitaarklanken gaat. Je speelt dus gitaar met een 'echte' gitaar. Die is uitgerust met vijf verschillende knoppen die op de hals van het instrument zijn aangebracht. Deze moet je niet alleen indrukken op het juiste moment, maar je moet ook nog eens de strum bar omhoog of omlaag bewegen zodat het lijkt alsof je echt gitaar speelt. Het oogt niet alleen heel realistisch, maar het maakt het geheel een stuk spectaculairder.
Guitar Hero heeft verschillende moeilijkheidsgradaties; bij easy worden bijvoorbeeld alleen de eerste drie knoppen gebruikt. Schroef je het niveau wat op dan moeten al snel alle vijf de knoppen bespeeld worden. Je zult dan echt snelle gitaarvingers moeten hebben wil je het digitale publiek tevreden houden.
Tof is de manier waarop je 'star power' in kunt zetten. Heb je genoeg sterkracht verzameld dan kun je deze inzetten voor extra punten en dat ziet er spectaculair uit. Je dient namelijk je gitaar tijdens het spelen kaarsrecht te houden, om meteen daarna weer door te gaan met het raken van de juiste noten. Erg cool. Helemaal als je door je extra gescoorde punten, het publiek uit z'n dak hoort gaan.

JEROEN

JEROEN

GRAPHICS 8 | REPLAY 8 | GAMEPLAY 8 | 80 SCORE

Ape Escape is een heerlijk luchtig platformavontuur zoals we gewend zijn van de serie.



APE ESCAPE 3

Op mijn tenen loop ik op een aapje af, vangnet in de aanslag. De primaat kijkt om, ziet me en zijn blauwe lampje wordt rood. In blinde paniek met zijn armen zwaaiend rent hij van me weg. Onmiddellijk zet ik de achtervolging in...

Ape Escape moet je niet serieus nemen. Er gaat geen realistisch verhaal achter schuil, het is gewoon een humoristische platformgame waarin apen de wereld over willen nemen. Nou ja, niet precies want in dit derde deel wil het boze witte aapje genaamd Spectre de wereld in tweeën delen. De ene helft is voor de aapjes terwijl de andere helft door de mensen bewoond kan worden. Iedereen tevreden toch? Nee natuurlijk niet, je kunt de wereld nu eenmaal niet in twee helften verdelen. Dus word jij als speler op pad gestuurd om de aapjes gevangen te nemen en het snode plan van de albino aap te verijdelen.

VERKLEEDPARTIJ

Je maakt jacht op de aapjes in verschillende levels, die allemaal persiflages zijn op bestaande films en of series. De gebieden die je bezoekt zijn niet alleen helemaal vormgegeven naar de film die men op de korrel neemt, ook de aapjes die zich in die


(Bijschrift via Po
Door: t0tale0 "Kom van dat dak af!"


Door: **mickwick** "Het zonnetje schijnt, de lucht is blauw, wat krijg ik als ik mijn lightsaber in jouw kontje dauw?" (Bijschrift via Powerweb)


Wat een kop, wat een uitstraling. Hij schijnt al gecast te zijn voor een rol in Aapocalypse Now.



50

APE ESCAPE P

De PSP heeft inmiddels ook zijn Ape Escape spellen. Ape Escape Academy was een aaneenschakeling van minigames maar stiekem hoopten we op een nieuw avontuurtje. We kregen Ape Escape P, een heruitgave van het originele Ape Escape dat in 1999 op de PSone verscheen. Het spel oogt niet alleen ouderwets (we weten waar de mogelijkheden van de PSP liggen, getuige bijvoorbeeld Daxter), het is ook verre van interessant en voegt niets toe aan het zeven jaar oude (en inmiddels gedateerde) origineel. Erg jammer aangezien de serie op de PS2 wel laat zien dat er nog steeds rek in zit.



METAL GEAR MINIGAME

Fans van Metal Gear wisten al dat Hideo Kojima een fan van de Ape Escape serie is. Zo heeft de excentrieke Japanse ontwikkelaar de apen uit de serie een rolletje in Metal Gear Solid: Snake Eater gegeven.
Nu is het echter de beurt aan het Ape Escape team om een leuke Metal Gear minigame in hun spel te steken. Het resultaat: Mesal Gear Solid; een bananen schietende, kruipende primaat die alle trucjes van de echte Solid Snake onder de knie heeft.
Als Metal Gear en Ape Escape liefhebber heb ik het hele spelletje met een glimlach op mijn gezicht zitten spelen.


(Bijschrift via Powerweb)
Door: **Darksnake** "Roodkapje had zich deze morgen weer eens vergeten te scheren."



MELIG

Dit carnaval aspect maakte, samen met de bizarre omgevigen, het spelen van Ape Escape tot een feest. Belangrijkste is echter dat het spel gewoon erg goed in elkaar steekt. Zoals ik al zei, Ape Escape moet je niet echt serieus nemen en juist dat

GENRE: PLATFORMAVONTUUR • AANTAL SPELERS 1-2 (DE MINIGAMES) • VERWACHT: OUT NOW

SONY • COLUMBIA TRISTAR • TEL: 035-6250720 • WWW.APEESCAPE3.PLAYSTATION.COM

FAR CRY INSTINCTS PREDATOR

SCORE **83** | GRAPHICS 9 | REPLAY 8 | GAMEPLAY 7

De Xbox 360 en Far Cry horen bij elkaar als Romeo en Julia. Alleen jammer dat Julia zich eerst heeft geprostitueerd op de PC, de PS2 en de oude Xbox. Dan is de gla





Geen helm, gordels niet vast... dan vraag je ook om ongelukken.

De tropische verrassing onder de first-person shooters maakt zijn opwachting op de Xbox 360 en daarmee lijkt Ubisoft wel de laatste druppel uit deze Far Cry add-on te hebben geperst. Tijd voor iets nieuws dus, maar we maken met alle plezier eerst nog even een rondje over 't eiland.

Ik zou deze review graag willen beginnen met een lofzang op Ubisoft. De Franse publisher heeft een paar jaar terug het roer 180 graden omgegooid en sindsdien laten ze keer op keer zien hoe je een goede game omtovert tot een uiterst lucratieve franchise. Ze deden dat met de Ghost Recon serie, de Rainbow Six serie, Brothers in Arms is hard op weg om diezelfde kant op te gaan en Far Cry vertoont ook alle kenmerken van een lang en gelukkig leven.

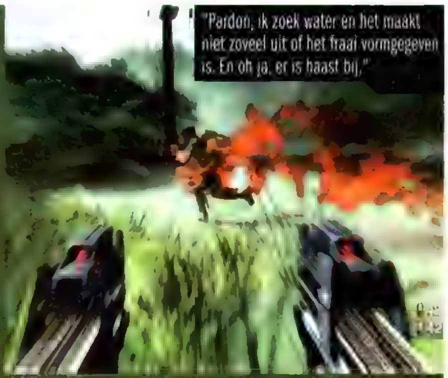
Voordat Ubisoft het licht zag en besloot alleen nog maar te investeren in kwaliteit, had het bedrijf één gedoodverfde concurrent: Infogrames, dat zijn naam later veranderde in Atari. Waar Ubisoft nu succes na succes behaalt met eigen originele franchises, is Atari doorgegaan op de oude tour. Kort geleden werd bekend dat Atari een omzetdaling van 40%

UBISOFT MONTREAL • UBISOFT • TEL: 030-6629110 • WWW.UBISOFT.COM

er toch een heel klein beetje af.


"He man wat sta je daar nou stoer met je lul omhoog? Oh natuurlijk, nu zie ik 't: je staat in een pick-up."


"Noorde jij wat? Net alsof er een takje brak." "Nee man, da's de paringsdans van de schele strandtureluur."


"Pardon, ik zoek water en het maakt niet zoveel uit of het fraai vormgegeven is. En oh ja, er is haast bij."

"FAR CRY INSTINCTS PREDATOR IS EEN BETER SPEL OP DE XBOX 360 DAN HET OOIT WAS OP DE PC."

heeft moeten incasseren. Het voortbestaan van het bedrijf staat op het spel terwijl Ubisoft zelden betere tijden heeft gekend.
Het is duidelijk dat de eigenzinnige broers Guillemot de juiste beslissing hebben genomen toen ze besloten dat een franchise nooit mag worden uitgemolken en dat elke versie van een game op elk platform uniek moet zijn. Het resultaat is een aangepaste versie voor elk platform en nu we hier zijn aanbeland mag ik het zeggen: Far Cry Instincts Predator is een beter spel op de Xbox 360 dan het ooit was op de PC.

ALLES IS RELATIEF

En nu ik dit gezegd heb, ga ik het gelijk weer relativeren want ook al is de game op de Xbox 360 hemeltergend mooi, aan de A.I. kun je zien dat er onder al dat moois een engine schuilgaat die al een paar jaar oud is. Vijandige soldaten reageren niet op collega's die worden neergeschoten en het is duidelijk te zien dat NPC's heel passief zijn of juist heel agressief. Hun gedrag is niet natuurlijk en voelt gewoon ouderwets aan.
Neemt natuurlijk niet weg dat Far Cry een goede shooter is die het gelukkig moet hebben van iets heel anders. En dan heb ik het natuurlijk over dat tropische eiland waar zoveel mysterieuze zaken aan de hand zijn.
Instincts Predator is eigenlijk een remake van de Xbox versie met een twist. Hoofdpersoon Jack Carver wordt voor het karretje van de mooie Kade gespannen en komt opnieuw terecht in de jungle van een tropisch eiland waar hij in eerste instantie moet rennen voor zijn leven. Gelukkig beschikt hij vanaf het eerste ogenblik over zijn feral powers zodat je de frustrerende vlucht voor de huurlingen bespaard blijft. In plaats daarvan kun je gelijk aan de slag met het uitroeien van het boeventuig.

FAR CRY XBOX

Naast de Xbox 360 versie komt deze game ook uit op de oude Xbox. De Xbox versie verschilt niet veel van de 360 versie behalve dat de graphics er uitzien als je oma's ondergoed vergeleken met het grafische machtsvertoon op de 360 en daarnaast was Far Cry Instincts natuurlijk al een Xbox game dus is deze Predator update niet meer dan een ehhh... update, een add-on of een uitbreiding. Hoe jij het wilt noemen.
Natuurlijk is het echte wachten nu op Far Cry 2 die hoogstwaarschijnlijk zo rond november z'n opwachting op de PC zal maken. Dat is natuurlijk niet officieel door Ubisoft zo gezegd maar ik durf er mijn vingers wel voor in het tosti-ijzer te steken [hè, hè, dat ding is al weken kapot - Ed].
Tot die tijd raad ik iedereen aan om de Xbox 360 versie te spelen want dat water moet je gezien hebben.


Pisboogje tegen zeikstraal. Benieuwd wie het eerste nat gaat.

DE HANGGLIDER

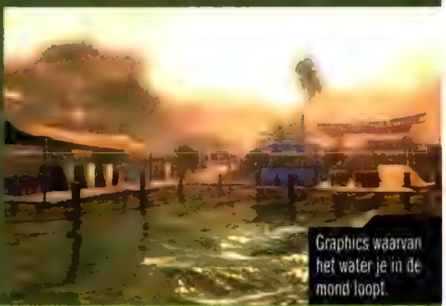
De afgelopen weken waren gamejournalisten over de hele wereld het, bij hoge uitzondering, een keer met elkaar eens. Er werden websites en bladen volgeschreven over Instincts Predator en iedereen was er duidelijk over: het water in deze game is zo ongelofelijk mooi dat je deze game het beste op een groot scherm in je zwembroek kunt spelen. Je bent namelijk echt op vakantie.
Ik heb twintig minuten op het strand gestaan en gekeken naar de kabbelende golfjes en de wuivende palmen en het is dat ik mijn vakantiegeld nog niet heb gekregen anders had ik gelijk een enkeltje Micronesië besteld, want Jezus Christus wat wil je daar dan graag naartoe. Helemaal als je ook nog eens een paar rondjes met de hangglider over dat prachtige eiland hebt gevlogen.
Zo nu en dan kun je tijdens je vlucht van de gelegenheid gebruik maken om in het voorbijgaan op een paar helikopters te knallen of een handgranaat naar beneden te gooien maar verder is het een en al rust en vrede.

TROPISCH GANGENSTELSEL

Far Cry is een game die je uitspeelt omdat je wilt zien wat voor prachtige levels het spel allemaal te bieden heeft. De shootouts met de huurlingen zijn niet verschrikkelijk interessant, de gemuteerde wezens zijn zo mogelijk nog minder interessant en de verhaallijn kent een paar sterke momenten maar speelt verder geen grote rol in het geheel.
De vreemde situatie ontstaat bij Predator dat naarmate het spel vordert, je begint in te zien dat je het beste al achter de rug hebt. De eerste indruk die het grafische spektakel op je maakt wordt namelijk nooit meer geëvenaard. Oké, misschien bij de hangglider maar daarna houdt het op.
Sterker nog, later in het spel zul je jezelf terug vinden in een donker gangenstelsel en is het moeilijk te verkroppen dat er buiten een hele diverse wereld wacht en jij binnen door een paar donkere gangen aan het rennen bent. Dat soort shit voelt niet goed en maakt dat deze game geen absolute topscore verdient.


En vind dan maar eens een stomerij op zo'n eiland.




Graphics waarvan het water je in de mond loopt.

GENRE: FIRST PERSON SHOOTER • AANTAL SPELERS: 1

JURJEN

GRAPHICS 7 · REPLAY 8 · GAMEPLAY 8 · SCORE 80

Ik boorde de laatste weken weer net zo veel als toen ik een jaar vrijgezel was, en deed dat met bijna evenveel plezier.

DRILL DOZER



Telkens als ik denk dat in een bepaald genre alles wel is gezegd en gedaan, verschijnt een spel vol interessante ideeën om mijn ongelijk te bewijzen. Meestal komt zo'n game van Nintendo. Drill Dozer is zo'n game van Nintendo.

De harde dikke boor aan de voorkant van je wandelwagen, daar draait alles om. Het woord wandelwagen mag je overigens letterlijk nemen: een metalen wagentje dat middels drukken op de vierpuntsdruktoets vooruit wandelt op twee metalen voeten. Tot de constatering dat die dingen van metaal zijn kwam ik via het beng-beng-geluid dat klinkt als je met het wagentje wandelt, en het zwaarvoelende besturingsgedrag.
In het karretje zit een onduidelijk getekend meisje waarvan vooral de twee paarse paardestaartjes zichtbaar zijn (mijn vriendin: 'is dat een konijntje?'). Wie of wat zij precies is kom je te weten door de dialogen tussen het meisje en haar ondersteuningsteam aandachtig te volgen, maar daar had ik geen zin in. Ik duwde dit spelletje vooral in mijn Micro als ik zin had om met de laatste tijd wat teveel in blokken geboord, geloof ik.
Grote blokken, kleine blokjes, blokken met energiecapsules, blokken met geld erin verstopt. Ik boorde op de derde versnelling door blokken waar ik in de tweede versnelling niet doorkwam. Ik liet mijn boor draaien in puddingblokken om te blijven hangen en zette me af om naar tijdblokken te springen die na het boren verdwijnen om na een tijdje weer te verschijnen. En ik deed nog veel meer met die dikke harde boor.

TIMMERMANSOOG

Drill Dozer is een platformspel met omgevingen die je in alle richtingen kunt verkennen, je loopt dus niet alleen rechts, maar gaat net zo vaak naar links, omhoog of omlaag. Het spel is niet

> **"DE CONSTRUCTIEF MOTIVERENDE OPBOUW VAN DE LEVELS EN HET TOTALE SPEL VERRADEN ZOWEL EEN TOEGEWIJD HART ALS EEN TIMMERMANSOOG."**

harde dikke boor te spelen. Want zoals ik al zei, die harde dikke boor aan de voorkant van je wandelwagen, daar draait alles om.

TRILDING

De dikke harde boor gaat rechtsom draaien als je R houdt ingedrukt, terwijl het indrukken van L hem linksom laat draaien. Zo kun je bijvoorbeeld een gang door een muur of een schroef uit een robot boren. Het is leuk om te boren, helemaal omdat dit letterlijk voelbaar wordt gemaakt door het meedraaiende trilding dat in de spelcassette is gebouwd (hierdoor is de cassette wat groter dan gebruikelijk).
Aan het begin van elk level is het toerental van je boor beperkt, je kunt dit opvoeren door twee keer een extra tandwiel te vinden. Zo krijg je in elk level de mogelijkheid om twee keer op te schakelen met je boor. Aan het eind van het level verdwijnen de versnellingen weer uit je boor, dus begrijp je dat de levelstructuur steeds rondom het vinden van de twee tandwieltjes en het gebruiken ervan is opgebouwd.

PUDDINGBLOKKEN

Een spel met een boor verlangt blokken. Veel blokken. Veel blokken in dit spel zitten. Boor blokken zit veel spel dit is. Eh, excuses. Ik heb de heel snel of flitsend, maar er zitten wel veel leuke puzzelachtige situaties in en ook veel vermakelijke gevechten met eindbazen.
Andere sterk punt is de variatie: elk level laat je letterlijk iets nieuws doen of beleven, je zult bijvoorbeeld ook nog met je wagentje gaan vliegen of onder water op avontuur gaan, waarbij de boor respectievelijk dienst doet als propeller en stuwende schroef.
De constructief motiverende opbouw van de levels en het totale spel verraden zowel een toegewijd hart als een timmermansoog.

SUBJECTIEVE HOEK

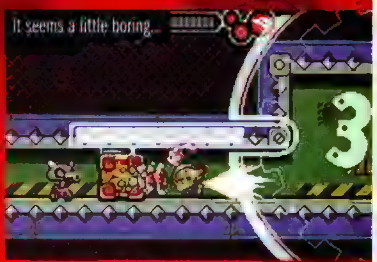
Als ik iets negatiefs over deze game moet melden, dan bewandel ik zuiver subjectief terrein door te zeggen dat het helder getekende stijltje niet helemaal mijn ding is. Ik vind het allemaal een tikje te kaal en te klinisch, de levels leken te veel op elkaar en te weinig op warme, weelderige en sprookjesachtige omgevingen (daar houd ik nu eenmaal het meest van) om me werkelijk nieuwsgierig te houden naar het volgende level.
Maar als het enige negatieve wat ik over een game kan vertellen uit een zuiver subjectieve hoek moet komen, dan zegt dit genoeg over de AAA kwaliteit van dit eigenzinnige en altijd uitdagende platformspel met een dikke harde boor.



"M'n doos drillen? Het is hier geen boordeel, ouwe viezerik!"



Drill Dozer is een soort van boorplatformgame.



It seems a little boring...

GAME FREAK • NINTENDO • 030-6097100 • WWW.NINTENDO.NL

GENRE: PLATFORM • AANTAL SPELERS: 1 • VERWACHT: 26 MEI 2006

JURJEN

GRAPHICS	7	REPLAY	8	GAMEPLAY	8	SCORE 84

Liefhebbers van typische Nintendo-games als Pikmin en Luigi's Mansion zullen smullen van dit bijzondere en hartverwarmende avonturenspel.

CHIBI-ROBO



Vorige maand zette ik Chibi-Robo nog op nummer 1 van mijn kutspellenlijstje. Nu ik inmiddels geen twintig minuten maar twintig uur met de game heb doorgebracht, wil ik mijn mening graag radicaal herzien.

Chibi-robo is een robotje van ongeveer acht centimeter hoog. Zijn taak: huishouden. Chibi is namelijk een huishoudrobot. Je stuurt Chibi door het huis van de familie Sanderson. Zie je afval liggen, dan pak je het op en bewaar je het in je hoofd, totdat je een vuilnisbak hebt bereikt om je hoofd te legen. Sommige soorten afval kun je ook als gereedschap gebruiken. Bijvoorbeeld de tandenborstel die je al vroeg in het avontuur onder de bank ziet liggen. Hiermee kun je vlekken wegpoetsen. Hoera!

DOM EN SAAI

Dit klinkt als dom en saai, en dat is het ook. Als de game begint. Helemaal als je erachter komt dat elke stap en elke handeling van Chibi zijn energiemeter laat teruglopen en dat je die vaak al na een minuut moet opladen om te voorkomen dat Chibi omvalt.
Daar komt bij het feit dat een dag (of nacht) al na vijf minuten is afgelopen. Op dat moment word je onverbiddelijk teruggeroepen naar het speelgoedhuisje dat Chibi bewoont.

BIERDOPPEN

Ik deed wat elk normaal mens zou doen en wierp de game vol afschuw bij de bierdoppen en pizzaresten onder mijn stoel. Inderdaad, in mijn dagelijks leven ben ik al niet zo'n huishoudelijk type. Ik zag geen reden dit wel te worden in een game met een nauwelijks waarneembare spanningsboog, die ook nog eens elk moment dreigt in te storten.
Onder dreiging van mijn 'real life' deadline (telefoontjes van Ed enzo), heb ik de game toch nog maar eens opgezocht. En toen heb ik doorgezet. Gewoon even doorgezet. Het heeft me veel opgeleverd.



"Wat? is er echt een café naar mij vernoemd?"



Zo, die houdt elle huis!

ROZE TEDDYBEER

Luister, doorzetter: koop zo snel mogelijk zo'n icoontje dat de dagduur verlengt naar een kwartier en begin dan als een gek te boenen om gelukspunten te verdienen, zodat je de capaciteit van je batterij wat kunt opvoeren.
Als op deze manier wat meer rust in het spel is gebracht, heb je al een beetje kennisgemaakt met de lieve Jenny (een meisje dat zich heeft teruggetrokken in haar fantasiewereld), haar inscheiding-liggende ouders (de vader ligt de hele dag op de bank en besteedt zijn schaarse inkomsten aan speelgoed) en het levende speelgoed (waaronder een roze teddybeer met een heftige nectarverslaving).
De problemen van deze (en veel meer) figuren in en om het huis laten zich niet zomaar oplossen maar verlangen een standvastige stap-voor-stap-benadering waarbij je Chibi's groeiende arsenaal aan mogelijkheden gebruikt voor het voltooien van platformuitdagingen, het verzamelen en uitwisselen van voorwerpen, het oplossen van puzzels en... het schoonhouden van het huis.
Zelfs dáár kreeg ik plezier in!

LIEFDE

Chibi-robo is een doordacht en consequent uitgevoerde videogame. De game is logisch in al zijn facetten: iets werkt precies zoals je het zou verwachten, en als je het niet zó zou verwachten heb je er niet lang genoeg over nagedacht.
Het feit dat je je niet uitleeft in chaos en destructie maar in het herstellen van orde en saamhorigheid geeft deze game een bijzondere lading. Ik weet niet precies wat liefde is, maar deze game heeft er iets mee te maken. De wereld van Chibi is warm, er hangen emoties in de lucht. Het is fijn om mensen te helpen. Om ze bij elkaar te brengen. Als die mensen het tenminste waard zijn, en dat is in deze game zeker het geval.
Het speltempo is laag en er zit niet veel actie in, maar er gebeurt genoeg.
Chibi-robo is goed voor een hartverwarmende belevenis, dit had ik niet willen missen.





"Dus jij vindt m'n vrouw een stekkerdoos!"

> "IK WEET NIET PRECIES WAT LIEFDE IS, MAAR DEZE GAME HEEFT ER IETS MEE TE MAKEN."

MUZIEK TERWIJL U WERKT

De game oogt kleurig en fleurig maar weet qua geluid echt baanbrekend werk te leveren. Elke handeling die Chibi-Robo uitvoert, resulteert in (andere) muzikale toontjes, een beetje als in het klassieke stuk 'Peter en de Wolf' van Prokofiev en dat werkt tegelijk aanstekelijk, verkwikkend en vertederend.
Het brabbeltaaltje van de personages is ook af en toe goed voor een glimlach



In het laatste level maakt Chibi een eind aan z'n leven met een stopcontact.

GENRE: ADVENTURE • AANTAL SPELERS: 1 • VERWACHT: 24 MEI 2006
NINTENDO • TEL: 030-6097100 • WWW.NINTENDO.NL

SCORE **78** | GRAPHICS 8 | REPLAY 8 | GAMEPLAY 7

Snelle actie staat centraal in deze game, die meer neigt naar een RPG dan naar een MMO.

STEVEN

DUNGEONS & DRAGONS ONLINE: STORMREACH



Mocht je op zoek zijn naar een nieuw online avontuur dan ontbreekt 't je niet aan keuzes deze maanden. En iedereen die juist voor de old school aanpak gaat, is met Dungeons & Dragons helemaal aan het juiste adres want deze game is meer RPG dan MMO.

Het is geinig om te zien wat er allemaal gebeurt met het populaire MMORPG genre. De meeste van dit soort games hanteren namelijk dezelfde basis. Je hebt ergens in beeld een map en een chat window, vanaf waar je in verschillende kanalen (guild, party, general, etc.) met je medespelers kunt communiceren.
D&D Online voegt hier nog de mogelijkheid aan toe om met een headsetje met je mede-avonturiers te kletsen, zonder gebruik te hoeven maken van externe software zoals Teamspeak. Nu werkt deze externe software natuurlijk prima maar de ingebouwde voice chat applicatie scheelt toch weer het opstarten van een extra programmaatje.
Een andere overeenkomst tussen MMO's is de manier waarop je de vaardigheden van jouw personage gebruikt. Deze zijn zo goed als altijd in een hotbar te vinden, en zo ook in deze entree van D&D in de online RPG wereld. In één of meerdere balken staan de mogelijk uit te voeren acties die je gebruikt door deze aan te klikken of op de corresponderende toets te drukken.

"En jullie durven nog te ontkennen dat jullie de brandkast niet hebben?"



POSITIEF

Het is aardig dat een genre dat een soort van vaste blauwdruk heeft, evengoed zoveel verschillende games kan voortbrengen. Want los van de eerder genoemde overeenkomsten met andere MMO's, voelt D&D Online compleet anders aan. Dit heeft zowel positieve als negatieve gevolgen.
Een positief gevolg is het lekkere RPG gevoel waarmee de game doordrenkt is. De styling en manier waarop de quests worden gepresenteerd zijn prima voer voor iedere liefhebber van dit soort games.
Ook de diversiteit van de aanwezige klassen en de manier waarop je deze kunt opbouwen, spreken mij erg aan. Als je met een groepje andere spelers een kerker uitwoont is het leuk om de individuele vaardigheden van jouw klasse in te zetten.
Het tempo van de gevechten is eveneens dik in orde. Net zoals in World of WarCraft is de actie realtime en kun je niet statisch stil blijven staan tegenover een vijand. Je moet in beweging blijven en je vaardigheden op het juiste moment inzetten. De gevechten in WoW lopen net iets soepeler maar D&D Online is een goede tweede.

De vijfhoornige doodshoofdduiertroekstaart kon het nooit alleen af.



Onderaan de maatschappelijke ladder stonden de navelverschoners.



NEGATIEF

Een negatief gevolg van de insteek van D&D Online is dat deze op sommige momenten meer aanvoelt als een RPG dan als een MMORPG.
Zelfs de offline wereld van een game als Oblivion voelt al grootser en levendiger aan dan de stad Stormreach. D&D Online is ook eigenlijk meer een online RPG zoals Phantasy Star dat is.
Je komt wel op plekken waar veel spelers rondhangen om vervolgens weer met een klein ploegje er op uit te trekken, want veel meer dan het samenstellen van groepen gebeurt hier niet.
Guild Wars (zie elders in dit nummer) heeft ook geen grote open wereld maar daar hoef je ook heel toepasselijk geen abonnementskosten voor te betalen.



De afwezigheid van Player versus Player actie zorgt er ook voor dat de game wordt overheerst door een traditioneel RPG gevoel.

VOORKEUR

Voordat je je koffers gaat pakken en een enkeltje naar Stormreach koopt, moet je jezelf eerst eens even goed afvragen wat jou aantrekt in een RPG. Als je veel waarde hecht aan snelle actie, geniet van groepsdynamiek en vooral geïnteresseerd bent in Player versus Environment actie, dan is D&D Online je ding. Als je echter liever voor die grote levende wereld gaat waar het avontuur je van alle kanten tegemoet komt, dan kun je deze trein beter laten gaan.

TURBINE • ATARI • TEL: 040-2393580 • WWW.ATARI.COM

GENRE: MMORPG • AANTAL SPELERS: ONLINE • VERWACHT: OUT NOW

NIELS

GRAPHICS	REPLAY	GAMEPLAY	SCORE
8	6	6	69

Niet per se een slechte game, wel een erg saaie actie-RPG.

KEY OF HEAVEN

Iedereen keek verbaasd toen ik zei dat het me leuk leek om Key of Heaven te bespreken. "RPG's zijn geknipt voor Sony's handheld," lichtte ik toe. Een paar dagen later werd ik wakker met mijn gezicht op mijn PSP, een klodder kwijl op het scherm en een lege batterij.



Om te beginnen zijn er een aantal dingen gewoon mis met Key of Heaven. Neem nou de spelcamera, die altijd te laag bij de grond hangt, allerlei kanten op zwiept en niet bij te sturen is. Hij zorgt er voor dat je nooit je omgeving ziet en zelfs nooit precies weet waar je naartoe loopt in de oud-Japanse spelwereld. Kortom: navigeren is een hel.
(Die spelwereld is ook nog eens zo kaal als een geplukte kip. Er valt echt geen zak te beleven.)

KNOPPENRAMMEN

Dan is er de hoofdpersoon, Shinbu, een knakker die uit zijn clan wordt gezet vanwege een onbenullig akkefietje en vervolgens niet alleen zijn eigen clan, maar álle clans moet redden.
Het is lang geleden dat ik zo'n oninteressant spelpersonage heb gezien, en dat voor een hoofdpersoon in een role playing game!
Iedereen die Shinbu tegenkomt weet meer over de ware toedracht van al die clans, maar hij heeft de ballen niet om door te vragen.

DRUK OP ÉÉN KNOP

Nog zoiets: Key of Heaven is een actie-RPG, wat betekent dat je niet via menu's vecht maar tegenstanders met een druk op de knop direct op hun falie geeft. Dat 'druk op de knop' is wel heel letterlijk genomen, er is namelijk maar één vechtknop.
Het is zelfs zo dat je met dezelfde knop ook [illegible]andige manoeuvres afwerkt. Da's een bijzonder beperkte spelopzet die ervoor zorgt dat knokpartijen vrijwel altijd uitlopen op stompzinnig knoppenrammen.

NIET SLECHT

Dit is geen slechte game, dat valt ook af te lezen aan mijn eindcijfer. Positief is bijvoorbeeld dat je naarmate de game vordert, scrolls verzamelt waarmee je van verslagen vijanden nieuwe combomoves kunt leren. Zulke geintjes werken altijd om de speler bij de les te houden.
(Die combomoves tover je vervolgens helaas wel weer allemaal met die ene knop tevoorschijn.)

"IK WACHT LIEVER OP UNTOLD LEGENDS 2 DAN VERDER TE GAAN MET DIT AVONTUUR VAN DIE LOSER VAN EEN SHINBU."

Ook word je terzijde gestaan door compu[illegible]stuurde personages, die nu eens [illegible] zich uit slaren als ze klappen krij[illegible] opponenten er flink van langs geve[illegible]tig is dat het eerste figuurtje dat je helpt een fraaie dame is, met de klinkende naam Sui Lin.

DOORKIJKJES

Sui Lin is niet de enige ge[illegible] toepassing van het blinkende PSP-scherm: de hele game ziet er goed uit. Met name de achtergronden vallen op, waar onder andere doorkijkjes naar andere locaties te zien zijn.
(De tussenfilmpjes zijn ook mooi: conversaties gaan gepaard met fraai geframede close-ups van personages. Helaas kun je ze niet skippen als je ze al eens hebt gezien.)

IN SLAAP

Hoe dan ook, ik viel dus in slaap tijdens Key of Heaven. Ondanks de handvol positieve punten is dit namelijk toch gewoon een erg saaie RPG geworden, met een oninteressante held, een dertien-in-een-dozijn verhaallijn en een lege, moeilijk te navigeren spelwereld.
Persoonlijk heb ik veel meer plezier gehad met Untold Legends, Sony's andere actie-RPG op de PSP, en ik wacht dan ook liever op het vervolg daarop dan verder te gaan met het avontuur van die loser van een Shinbu.



"He toe nou, waarom wil er nu niemand met me armworstelen?"



Alleen voor gevorderden: de TeentrapPrikaars combo.

ANDERE PSP-RPG'S

X-MEN LEGENDS II: RISE OF APOCALYPSE
Vermakelijke actie-RPG met team van superhelden.



UNTOLD LEGENDS: BROTHERHOOD OF THE BLADE
Het beste spel met nummers op de PSP tot nu toe.
Op naar het vervolg!



POPOLOCROIS
Old school RPG met erg leuke sfeer.



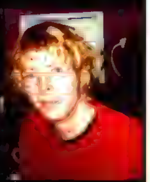
GENRE: RPG • AANTAL SPELERS 1 • VERWACHT: OUT NOW

CLIMAX • SONY COMPUTER ENTERTAINMENT • COLUMBIA TRISTAR • TEL: 035-6250720 • WWW.PLAYSTATION.COM


KILL JIJ
WELEENS OMA'S?
SPAM
SPAM
100% ECHT!
HAAL SPAM NU IN DE WINKEL! WIL JE EEN ABONNEMENT? SURF NAAR WWW.ZESTER.NL/SPAM OF BEL 0800 - 5566656

EFFE M'N EI KWIJT

Het is bijna zover! Mijn eigen 1-UP gaat verhuizen. Eindelijk weg uit het moeras, weg van de stinkende gaspoelen en de eeuwige muskieten. Weg van het landelijke dorp en de schapen die door mijn bellende klanten heen blaatten.
De verhuisdozen zijn gepakt. Alle 800 games gelabeld en de computers met beleid verpakt. We gaan dichter naar de randstad. Zelfs zoveel dichter dat ik bijna dagelijks, bij helder weer dan, kan zwaaien naar de jongens op de PU redactie. Jaja, ik hoef mijn redactiestukken dan slechts tot een vliegtuigje te vouwen, een goeie zwaai te geven en voila, er is weer een pagina binnen!
Nee, de lokatie houd ik nog even geheim, vanwege de miljoenen fans die ik dan voor de deur krijg maar ik kan jullie wel alvast mededelen dat het aantal hazen daar alle begrippen overstijgt. Eggs rapen gaat een ehm...eitje worden! Tot daar (dan)!



SUPER PRINCESS PEACH (DS)

Een kakelvers eitje voor deze kleurrijke en sfeervolle game.

EGG 1: HEY, WIE DEED HET LICHT UIT?
Verander naar hartelust de tijd op je DS of speel de game 's nachts, om een prachtig 'titelscherm bij nacht' te krijgen. Dit geldt, meen ik, ook voor sommige levels en andere menu's.



ADVENT RISING (XBOX)



Advent Rising is een game die zeer wisselend werd beoordeeld. Ik was er zelf in ieder geval niet al te enthousiast over. Bij de makers leek een zekere besluiteloosheid te heersen. Men wist niet te kiezen tussen een Star Wars, Star Trek, Halo of Mega Man concept. Het resultaat is een allegaartje geworden.

EGG 1: WIE HEEFT HIER AAN MEEGEWERKT?
Er zijn foto's van het development team te vinden in de game. Deze haal je in level 4-E: The Awakening. Hier moet je allereerst drie verborgen knoppen indrukken.

Knop 1 - In de kamer met de Shocktroopers, drie stuks als het goed is. Ga naar het gedeelte met de raketinstallaties en kijk naar boven. Vernietig eerst het zwarte object en je vindt de eerste knop.
Knop 2 - Vlak na de kamer met de twee Seeker Elites, kom je een gesloten deur tegen. Doe hier een charge jump. Je komt nu in een gedeelte boven de deur waar achterin de tweede knop is te vinden.
Knop 3 - In de kamer waar je de dode Aurelian vindt en Enorym ontmoet. Zoek onder het platform naar een pilaar met een verborgen knop, achter in het vertrek.

Als je al deze knoppen hebt ingedrukt, ontgrendelt zich een deur in de kamer van de derde knop. Hier kom je een aantal computers tegen met de afbeeldingen. Got it?

DE SIMS 2 (DS)



Mijn lieftallige wederhelft is nog immer helemaal verslaafd aan De Sims en heeft het voortdurend over gras maaien, andere Sims spreken en geld verdienen. En, nog belangrijker, waarom de shop niet 24 uur per dag open is. Ehm, misschien omdat mijn creditcard dat niet trekt? Ohja, het is maar een spelletje....

EGG 1: OH MY GOD....
Save je game en zet de klok van de DS een paar dagen terug in de tijd. Start nu je game weer en je wordt uitgescholden, om vervolgens bestormd te worden door tijdreizende aliens! Retreat!!!!!!

POKÉMON COLOSSEUM (GAMECUBE)

Persoonlijk heb ik een gruwelijke hekel aan Pokémon. Dit komt waarschijnlijk vanwege het grote aantal Pokémon vragen dat ik hier bij 1-UP krijg. Waarom kent een kind van vier alle honderden variaties en abilities, terwijl ik blij ben als ik de naam Pikachu kan onthouden....
Maar toch een egg voor Pokémon.



EGG 1: EVEN WAT VERANDERING
Helaas kun je Pikachu niet laten overspuiten. Misschien een idee voor het volgende deel?
Wat je wel kunt, is het titelscherm veranderen.
Druk start zoals je normaal zou doen en druk onmiddellijk 'B'. Je krijgt nu een ander titelscherm. Ik heb me zelfs laten vertellen dat er nog meer schermen bijkomen naarmate je vordert in de game.

DOOM 3 (XBOX)

Nog steeds een hele vette en angstaanjagende game. Ik kan me nog herinneren dat Doom 3 voor het eerst werd geshowed. Op de E3 2004 geloof ik. Hordes mensen versperden toen het gangpad en een legioen Japanners had zich zo ongeveer ingegraven voor de plastic muur waarin de TV met de Doom demo was ingebouwd. Nodeloos te zeggen dat ik mijn rolstoelduwer opdracht heb gegeven op volle kracht vooruit te gaan. Nog steeds gaven de Japanners geen krimp, het ritje langs Doom hobbelde dus een beetje...

EGG 1: HEY, EEN ARCADE!
Ik heb weleens eerder wat eggs van Doom gegeven maar deze kennen jullie volgens mij nog niet. Je moet wel over twee controllers beschikken. Speel in Co-op mode totdat je bij het level komt dat 'Command Access Junction' heet. Als je hier even zoekt, vind je al gauw twee arcademachines met Super Turkey Puncher 3. Erg Geestig! De eerste die 3000 punten haalt, is de winnaar!!



MARIO PARTY 7 (GAMECUBE)

Sinds de mic bij Mario Party is gekomen, zijn de games nog een stukje aparter geworden. In ieder geval ben je met deze game verzekerd van een paar avonden vette lol.

EGG 1: BIZARRE SOUVENIRS
Ik zal je heel eerlijk zeggen dat ik niet precies weet wat er gaat gebeuren, maar er verandert zeker iets op het moment dat je de items in de shop bij hun naam noemt. Vanzelfsprekend heb je hier de mic voor nodig.

EGG 2: AHA, ITSA MAR...END CREDITS!
Om de aftiteling van de games te bekijken, moet je allereerst het Power Star Statue verdienen. Dit doe je door King of the River op hard te halen. Ga naar de shop en selecteer het beeld. Roep nu heel hard "Surprise" en je krijgt de aftiteling.
Oké oké, niet echt meer een verrassing nu ik het net heb verteld...



DEMOCHECK

BLACK & WHITE 2

Beetje mosterd na de maaltijd, deze shit. De game is al geruime tijd uit, en er is nu pas een demo beschikbaar. Grafisch heeft de demo (en dus de game) nog niets aan kracht ingeboet. Het spel ziet er prachtig uit. Twijfelaars kunnen wellicht door het spelen ervan alsnog over de streep getrokken worden.

Score: ★★★

WWW.LIONHEADSTUDIOS.COM



BATTLE OF EUROPE

We hebben het hier niet zo op hardcore flightsims, maar Battle of Europe is echt té simpel. Laat deze WO II flightgame dan ook links liggen en ga voor Blazing Angels. Voor de ongelovigen is er deze demo die ons gelijk bewijst.

Score: ★

WWW.BLACKBEANGAMES.COM



FULL SPECTRUM WARRIOR: TEN HAMMERS

Ons aller Boris bekroonde in de vorige PU Full Spectrum Warrior: Ten Hammers al met een dikke Gold Award. Heb je nog meer overtuigingskracht nodig, check dan deze demo waarin de toon meteen wordt gezet door Arabische jeugd die stenen gooit naar de Amerikaanse soldaten in het Midden-Oosten.

Score: ★★★★

WWW.FULLSPECTRUMWARRIOR.COM/FSW2



XBOX LIVE CONTENT

Xbox Live Gamers opgelet; er komt nieuwe downloadable content beschikbaar via Xbox Live Marketplace.

Microsoft komt met verse content voor Project Gotham Racing 3, waaronder nieuwe auto's en achievements. Voorts kan er geknald worden in Perfect Dark Zero in nieuwe multiplayer maps en wordt Kameo: Elements of Power uitgebreid met extra mogelijkheden voor co-op online gameplay en nieuwe kostuums. Voor Oblivion zal de Horse Armor Pack beschikbaar komen zodat ook je hengst tegen een stootje kan tijdens battles.



WARHAMMER ONLINE LEEFT WEER

Mythic Entertainment (bekend van de MMORPG Dark Ages of Camelot) blaast de Massively Multiplayer game Warhammer Online nieuw leven in.

Eerder werkte het Engelse Climax al aan een MMORPG in het Warhammer universum, maar Games Workshop besloot het spel voor release te cancellen. Mythic heeft vervolgens van Games Workshop de rechten overgenomen om MMO Warhammer spellen te maken voor PC en consoles. De eerste titel zou in 2007 op de markt moeten komen.

Overigens begint Mythic weer helemaal van voor af aan en wordt alleen wat artwork van Climax hergebruikt.





DEMOCHECK

TIMESHIFT

Het is nog even wachten op TimeShift, de shooter van Sabre Interactive (de makers van Will Rock), die je de tijd laat manipuleren. Net als bij Blinx en Prince of Persia kan je de tijd deels naar je hand zetten. Zo kun je bijvoorbeeld de tijd stilzetten om door vuur heen te kunnen lopen of om een elektrisch forcefield uit te schakelen. In deze demo kun je aangenaam stoeien met diverse wapens die best wel bijzonder zijn.

Score: ★★★

WWW.SABER3D.COM



SPELLFORCE 2

SpellForce 2: Shadow Wars is een mix tussen een RPG en een RTS. In deze demo kruip je in de huid van een lid van de Shaikan, een volk dat een bloedband heeft met draken. De tutorial en het begin van de campagne mag je hier voor nop uitproberen.

Score: ★★★

HTTP://SPELLFORCE.JOWOOD.COM/SF2



BATTLEFIELD 2142



De nieuwe Battlefield speelt zich af in... de toekomst! Na de Tweede Wereldoorlog en huidige oorlogsvoering werpt DICE een blik op de toekomst met de Battlefield-serie.

In Battlefield 2142 voer je een strijd op leven en dood en schaar je je aan de zijde van een van de twee supermachten: de European Union of de onlangs geformeerde Pan Asian Coalition. Je stort je in de strijd met een verwoestend arsenaal aan hypermoderne vuurwapens, camouflage-apparatuur en stationaire geschutsposten.

Ook mogen we knallen in indrukwekkende voertuigen zoals gigantische gevechtsrobotten en futuristische vliegtuigen. De eerste screens doen dan ook een beetje denken aan MechWarrior.

LOGITECH WIRELESS HEADPHONES

Alles moet draadloos, en we zijn al lekker onderweg. Internet kan draadloos, de meeste controllers en muizen zijn draadloos, en de hoofdtelefoon doet ook al een tijdje mee aan die trend.
Logitech komt nu met een lijn van wireless headsets, die gebruik maken van de nieuwste technologieën. Dit betekent dat het geluidssignaal vrijwel zonder onderbreking wordt doorgestuurd.
De PC variant heeft een bereik van rond de vijftig meter als je gebruik maakt van de bijgeleverde USB PC zender, en is voorzien van knoppen om nummers te skippen en het volume te regelen (deze werken met bijna alle bekende mediaspelers).
Er is ook een uitvoering voor portable MP3 spelers en een speciale iPod versie. Beide hebben een bereik van rond de tien meter en moeten het doen met 'slechts' twee voluMeknoppen. Het hele zooitje heeft een ingebouwde batterij en wordt geleverd met een lader.



LOGITECH WIRELESS HEADPHONES . PRIJS: MP3 SPELERS 129,99 • IPOD SPELERS 149,99 • PC 149,99 . DISTRIBUTIE: LOGITECH . WWW.LOGITECH.COM

BENQ FP93 G X

Het lijkt wel een codewoord voor een geheim wapen. "Hoe staat het met de FP93 G X? collega?" "Nou collega, volgende maand gaat het Amerikaanse leger het prototype testen!" Zoiets.
In werkelijkheid hebben we het over een nieuwe LCD monitor van BenQ. Volgens de fabrikant hebben we te maken met 's werelds snelste 19-inch LCD-monitor.
Voor de kenners: het apparaat beschikt over een ultra snelle grey-to-grey reactietijd van 2 ms en een contrastverhouding van 700:1.
In de praktijk betekent dit gewoon dat het beeld er moddervet uitziet en dat de BenQ FP93 G X op praktisch hetzelfde niveau presteert als een (logge) CRT-monitor. Geen rare blurs tijdens shooters, geen hick-ups of haperingen in Need for Speed: Most Wanted en Quake 4 multiplayer loopt in hoge resoluties als een zonnetje (als je PC tenminste ook lekker up-to-date is).
Erg tof is de minieme omranding van slechts 13 mm breed, zodat je echt bijna alleen maar naar de monitor kijkt en niet naar lelijk omlijstend plastic.



LCD MONITOR BENQ FP93 G X . PRIJS: 499,- . DISTRIBUTIE: BENQ . WWW.LOGITECH.COM ★★★★

CREATIVE FATAL1TY 1010 EN 2020

Onlangs was niemand minder dan Johnathan 'Fatal1ty' Wendel in Amsterdam. In het hippe Panama was een bijeenkomst georganiseerd door Creative Labs waar de hardware gamepers (hele enge mensen, overigens) in drommen op af was gekomen.

Een goede gamemuis is essentieel tijdens Deathmatches en kan daadwerkelijk het verschil uitmaken tussen een kill meer of minder. En wat doe je dan als hardwarefabrikant? Je gaat in zee met een professional. Fatal1ty werkt al langer met Creative om speciale, op games gerichte producten te maken. Zo komt er binnenkort een hoofdtelefoon uit die niet tegen je oren aan zit, maar er als het ware omheen valt.
Ook komt er een Fatal1ty toetsenbord en vorig jaar verschenen er al Fatal1ty geluidskaarten in de X-Fi reeks.
En nu zijn er dus de Fatal1ty gaming muizen. Misschien wel de belangrijkste tool waar Wendel daadwerkelijk zelf de meeste input voor heeft gegeven. Tijdens de demonstraties zag je ook dat Wendel nauw betrokken is geweest bij het ontwerp. De muis paste als een handschoen om de knuist van de Pro Gamer en hij knalde iedereen naar huis. Het was erg triest, niet één journalist kon ook maar één kill maken tegen Fatal1ty. Ook wij niet...gulp!

KLOTEN

Grootste eyecatcher van de 1010 en de 2020 is de 'bol' in het midden. Deze kun je optillen om er vervolgens een minigewichtje in te leggen. Afhankelijk van de grootte van je hand en de manier waarop je speelt, kun je het gewicht instellen.
De Fatal1ty 1010 heeft een apart opbergvakje, waar een gewichtje van 3,5 gram, 11 gram of 26 gram in gestopt kan worden. De G7 van Logitech heeft ook zoiets, alleen loop je daar te kloten met verschillende losse gewichtjes die je dan weer in een oranje matje moet doen.
Er is bovendien een fraai lampje dat de resolutie aangeeft (de gevoeligheid van de muis, die je zelf kunt instellen); met een klikje wissel je tussen 400, 800 en 1600 cpi.
Ook handig; de extra knop voor je ringvinger. Niet helemaal top is de knop voor je duim; deze laat zich wat minder makkelijk indrukken. En het snoertje had ook wel wat langer gemogen, nu liepen we er af en toe aan te rukken. Het is overigens wel een geil snoertje; een 16-bit ultra-throughput datapad met vergulde USB 2.0-stekker en een snoer van zuurstofvrij koper voor de snelste datastroom. Ja, ja... worden jullie al gek?

EFFE WENNEN

Het vraagt even gewenning, werken met de 1010 (de 2020 heeft nog meer functies maar was op moment van schrijven nog niet uit). In plaats van je hand op de muis te houden, zweef je als het ware net boven het apparaatje. De registratie van de bewegingen is heel gevoelig en nauwkeurig. Daardoor hoef je je onderarm bijna niet meer te bewegen en zelfs de muis blijft praktisch stil. Je stuurt de muis met je vingers en dat is wel even omschakelen. Daarbij zijn sommige knoppen zó gevoelig, dat je bijna bang bent om ze aan te raken.
Dat maakt deze muis uitermate geschikt voor de echte hardcore gamer, maar voor veel casual gamers lijkt ons de 1010 té specifiek.



GAMEMUIS CREATIVE FATALITY 1010 EN 2020 . PRIJS: 49,- . DISTRIBUTIE: CREATIVE LABS . WWW.CREATIVE.COM

TRUST BEL & WIN

BEL 0909 5050535 EN MAAK KANS OP DIT TRUST GAMERS PAKKET T.W.V. € 254.60

SPECIAAL VOOR POWER UNLIMITED HEEFT TRUST DIT SUPER GAMERSPAKKET SAMENGESTELD. HET PAKKET BESTAAT UIT:



5.1 Silverline Headset 751B t.w.v. € 39,95



Gamer Headphone HS-0410p t.w.v. € 14,95



Dual Stick Gamepad GM-1520 t.w.v. € 14,95



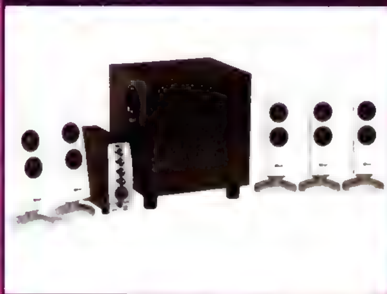
Joystick GM-2500 t.w.v. € 29,95



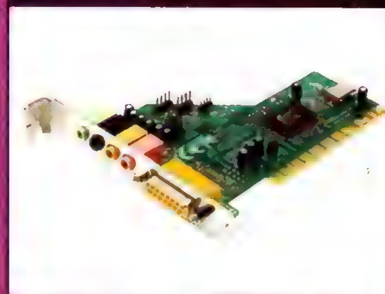
Vibraforce Steering Wheel GM-3300 t.w.v. € 39,95



14-in-1 PSP Accessory Pack GM-5500p t.w.v. € 49,95



5.1 Surround Speaker Set SP-6300P t.w.v. € 49,95



5.1 Surround Soundcard SC-5100 t.w.v. € 14,95

ZO DOE JE MEE!

JE HOEFT ALLEEN MAAR DE TELEFOON TE PAKKEN OM KANS TE MAKEN OP DEZE **VETTE PRIJS.**

- BEL VOOR 3 JUNI 2006 NAAR **0909 5050535** EN TOETS JE TELEFOONNUMMER IN
- JE ONTVANGT DAN VAN DE COMPUTER EEN **GELUKSCODE**
- DE COMPUTER VERGELIJKT DIT NUMMER MET HET VOORAF GETROKKEN **WINNENDE NUMMER**
- ALS JE HET WINNENDE NUMMER HEBT DAN KRIJG JE DAT **METEEN** TE HOREN
- JE KUNT ZO VAAK MEEDOEN ALS JE WILT, WANT ELKE KEER ALS JE BELT ONTVANG JE VAN DE COMPUTER EEN **NIEUW GELUKSNUMMER**
- HET KOST € 0,80 PER GESPREK
- DE WINNAAR KRIJGT EIND JUNI ZIJN **PRIJS** AUTOMATISCH THUISGESTUURD.

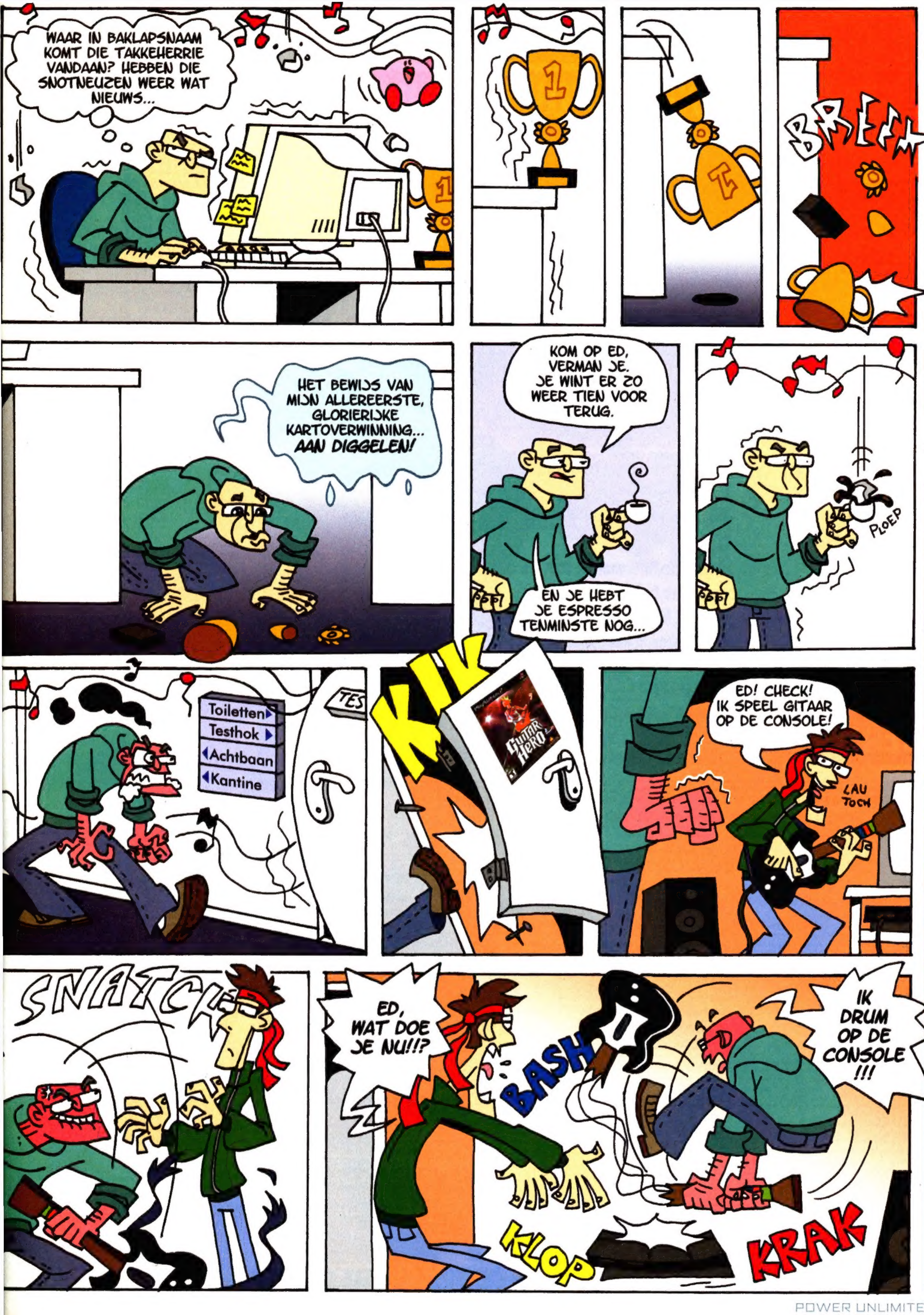
WEBSHOP

DE POWER UNLIMITED SHOP WEL EENS GECHECKT!?

JE VINDT ER BIJVOORBEELD DE SUPERLAUWE PU-PYRAMAT EN ALS ABONNEE PROFITIEER JE 'R VAN VETTE KORTINGEN!



WWW.POWERUNLIMITED.NL/SHOP



JORDI PETERS

VOLGENDE MAAND IN POWER UNLIMITED

De eerste beelden die we van Crysis zagen, waren zo spectaculair dat we er spontaan twee pagina's voor reserveerden.



- Het heetste nieuws van de E3. We doen als eerste blad verslag vanaf de beurs in LA! Vraag niet hoe het kan maar profiteer ervan!
- Jurjen dompelt zich onder in de wereld van Odama, een krijgsspel in de vorm van een flipperkast.
- Popolocrois is een ouderwets aandoende RPG voor de PSP. De game is traag, ziet er niet uit en toch is Jeroen er helemaal down mee...
- Steven en zijn MMO spellen... nu heeft hij weer wat nieuws gevonden. Een MMO waarin je met auto's op elkaar in kunt knallen.
- Een nieuwe game van Rockstar. Geen auto's jatten of iets dergelijks, maar... tafeltennis! Toch maar effe checken?

DE VOLGENDE POWER UNLIMITED IS ONS 150e NUMMER!!! DAT WORDT DUS SOWIESO IETS HEEL BIJZONDERS!

POWER UNLIMITED 6 LIGT 29 MEI IN DE WINKEL

VOOR MEER ABONNEE AANBIEDINGEN CHECK PAGINA 26

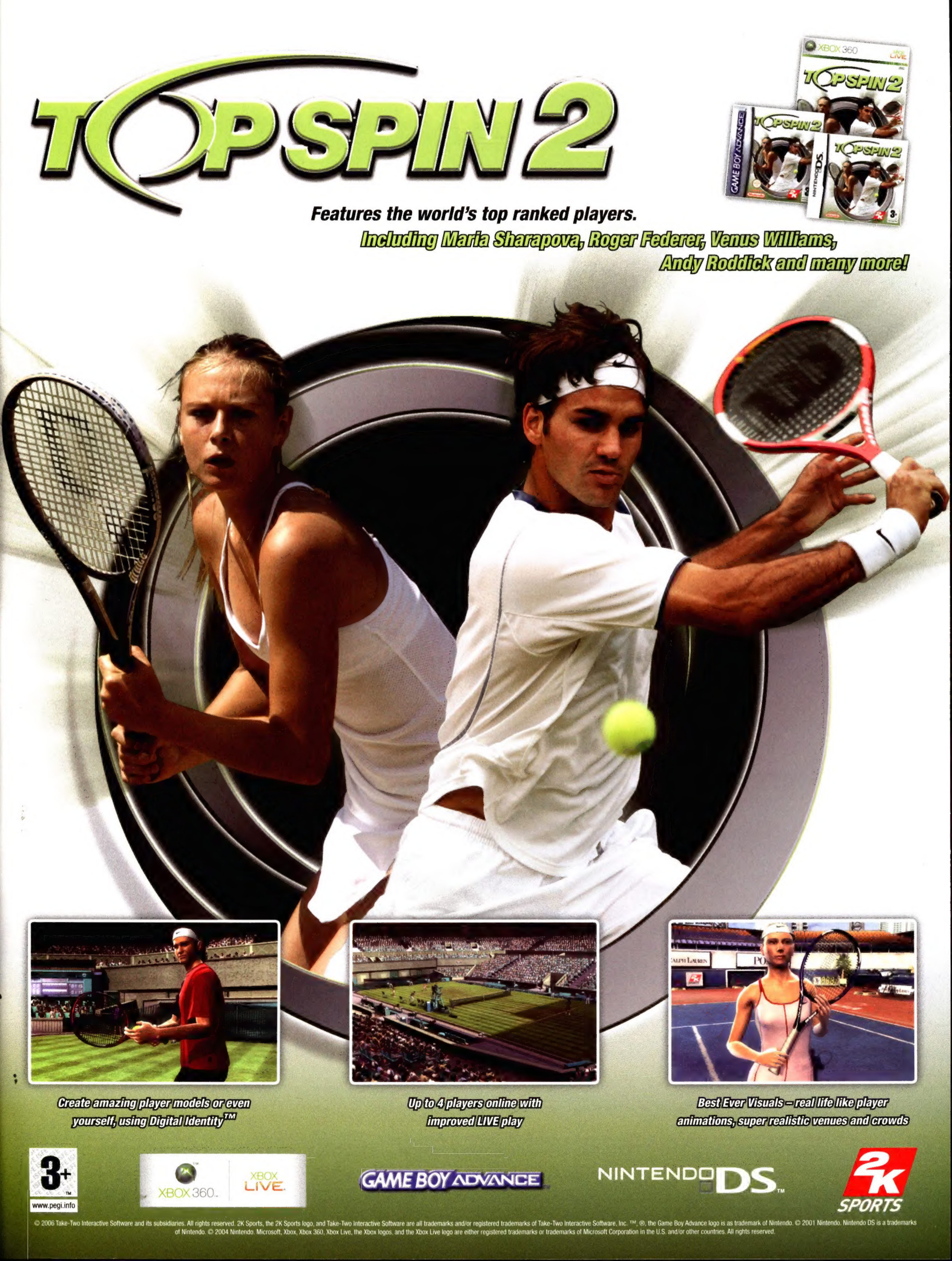
COLOFON

Power Unlimited
VNU Business Publications

Klantenservice Voor vragen over abonnementen, welkomstgeschenken, nabestellen reeds verschenen nummers (tot 6 maanden na verschijningsdatum) en andere vragen bel: 0900-7693786 (10 ct/minuut)
Of surf naar: www.zester.nl/klantenservice
Of schrijf naar: Sanoma Uitgevers, Postbus 41015, 2130 ML Hoofddorp.
U kunt ook bellen met Media Expresse, het telefoonnummer vindt u op de adressticker

Hoofdredacteur Niels Roodenburg
Eindredacteur Ed Wiggemans
Redactie Jan-Johan Belderok, Niels 't Hooft, Jan Meyroos, Jeroen Roding, Jurjen Tiersma, Steven Saunders, Boris van de Ven, Bor Verkroost, Muriëlle Woudenberg
Redactie-adres Power Unlimited, Postbus 1913, 2003 BA Haarlem
Internet www.powerunlimited.nl
Vormgeving Wonderworks, Haarlem
Illustraties Jordi Peters
Marketing Ilka Ruis, Martijn van der Neut, Arnout Verheij, Ardi Uttien, Veronique de Groot, Jelka Bongaerts, Stephanie Heuzeveldt
Uitgever Anita van der Aa
VNU Labs Gerard Sombroek (coördinator)
Advertenties Reserveringen tel: 023-5463536 fax: 023-5465503
E-mail: sales.pc@bp.vnu.com
http://adverteren.vnubp.nl
Account manager: Karel Broshuis, Pim Versteijne
Account managers binnendienst: Janet Robben, Raymond Vos, Rocky Wilson
Sales Manager: Danny Francken
International Advertising Sales Representation
www.vnuglobalmedia.com
USA: tel: 1 415 249 1620, fax: 1 415 249 1630
Europe/Asia/Middle East:
tel: 44 207 316 9101, fax: 44 207 316 9774
Druk Roto Smeets Utrecht
Nieuwe abonnementen www.zester.nl/powerunlimited, vul de bon in in dit blad of bel 0800-2266637 (ABONNEREN) 7 dagen per week van 09.00-21.00 uur.
Adreswijzingingen uiterlijk 3 weken voor de verhuizing www.zester.nl/klantenservice of bel 0900-7693786 (10 ct/minuut) of schrijf naar Sanoma Uitgevers, Postbus 52, 5600 AB Eindhoven
Abonnementsvoorwaarden Een jaarabonnement (12 nummers) kost € 39,60 als u betaalt via automatische incasso; via acceptgiro betaalt u € 41,16. Het abonnementsgeld dient bij vooruitbetaling te worden voldaan. Abonnementen gelden tot wederopzegging en worden zonder tegenbericht automatisch verlengd voor maximaal een jaar. Het opzeggen van uw abonnement dient 6 weken voor afloop van het abonnement te gebeuren bij Media Expresse of Sanoma Uitgevers, Postbus 44, 5600 AA Eindhoven.
Losse verkoopprijs Een los nummer in de winkel kost € 3,30 (per ed 6 € 3,50).
Leveringsvoorwaarden Levering van tijdschriften geschiedt volgens de Leveringsvoorwaarden Abonnementen. U vindt die op www.zester.nl. Levering en verkoop van Premies en Handelsartikelen: www.zester.nl/powerunlimited/shop. U kunt beide voorwaarden ook schriftelijk opvragen bij Sanoma Uitgevers, Postbus 40005, 2130 KM Hoofddorp, onder vermelding van welke voorwaarden u wilt ontvangen.
België Wilt u zich in België abonneren dan kunt u contact opnemen met: PARTNER PRESS - Klein Eilandstraat 1 -1070 Brussel Tel : 02/556.41.40 - Fax : 02/525.18.35
E-mail: partnerpress@ampnet.be
Overschrijving op rekeningnummer 210-0985012-29
De abonnementsaanbieding voor Belgie bedraagt € 39,40 voor een jaarabonnement en is niet mogelijk in combinatie met een welkomstgeschenk

Nederlandse uitgeversverbond Groep publiekstijdschriften
HOI PRINT 2006


TOP SPIN 2
Features the world's top ranked players.
Including Maria Sharapova, Roger Federer, Venus Williams, Andy Roddick and many more!
Create amazing player models or even yourself, using Digital Identity™
Up to 4 players online with improved LIVE play
Best Ever Visuals – real life like player animations, super realistic venues and crowds
3+
www.pegi.info
XBOX 360
XBOX LIVE
GAME BOY ADVANCE
NINTENDO DS
2K SPORTS
© 2006 Take-Two Interactive Software and its subsidiaries. All rights reserved. 2K Sports, the 2K Sports logo, and Take-Two Interactive Software are all trademarks and/or registered trademarks of Take-Two Interactive Software, Inc. ™, ®, the Game Boy Advance logo is as trademark of Nintendo. © 2001 Nintendo. Nintendo DS is a trademarks of Nintendo. © 2004 Nintendo. Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox Live, the Xbox logos, and the Xbox Live logo are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the U.S. and/or other countries. All rights reserved.


Monitor
Me2MS
www.samsung.nl/monitorme
imagine 2MS
imagine 2MS
SyncMaster 740BF
SyncMaster 940BF